

12
Lucia Simona Dinescu

CORPUL ÎN IMAGINARUL VIRTUAL



POLIROM

Premiile concursului de debut „Ioan Petru Culianu” pe anul 2006.

Lucia Simona Dinescu

**CORPUL
ÎN IMAGINARUL
VIRTUAL**

© 2007 by Editura POLIROM

www.polirom.ro

Editura POLIROM
Iasi, B...

Introducere

*Dedic această carte profesorului Sorin Alexandrescu,
îndrumătorul meu.*

„Dar corpul, fenomenologic, muritor, sensibil,
este în același timp singurul *analogon* disponibil
pentru a gândi o anumită complexitate a gândirii.”

Jean-François Lyotard,
Inumanul : conversații despre timp

Introducere

De-a lungul istoriei, percepția asupra corpului a cunoscut mutații esențiale, evidențiate deja în numeroasele studii de filosofie, antropologie, istoria artei și a literaturii, sociologie sau psihologie. De la corpul armonios și simetric al Antichității și, respectiv, renescentist, la corpurile dislocate și dezmembrate ale avangardei și ale diferitelor tipuri de modernism și la trupul eclectic, reciclat și remediat al postmodernismului, transformările perceptive asupra conceptului de *corp* s-au petrecut concomitent cu modificarea noțiunilor de realitate, spațiu și timp, adică a conceptelor „tari” care stau la baza ontologiei, epistemologiei, fenomenologiei, științelor cognitive sau a altor discipline. Nu ne oprim asupra perspectivei diacronice asupra corpului, întrucât există diverse studii care au făcut acest lucru, inclusiv în manieră interdisciplinară. Abordăm în schimb o perspectivă preponderent sincronică asupra trupului, cu toate că vom încerca să punctăm, în diverse noduri textuale ale analizei, analogii cu modelele culturale ale trupului din perioadele istorice, modele aflate sub semnul unei vecinătăți semantice și simbolice. Încercăm să formăm astfel o dimensiune teoretică a unei istorii tehnoculturale recente care se suprapune unor concepte și practici existențiale și imaginale din toate timpurile. Vom delimita această istorie recentă începând cu a doua jumătate a secolului XX, când principiile metafizicii încep să fie dislocate în parte ca urmare a impactului hipertehnologiilor în viață și cultură,

iar paradigma modernității se îndreaptă spre o paradigmă a postmodernității.

Astfel, în trecerea de la tehnologiile industriale, moderne, la tehnologiile postindustriale, respectiv postmoderne, se remarcă nu doar ruptura (adesea definită drept revoluție), ci și continuitatea. Acest proces de trecere reversibilă, existențială și culturală, se desfășoară, deopotrivă în termeni discursivi sau ideologici și în termeni iconici, ca o restructurare permanentă a percepției asupra corpului și a conștiinței umane. Concomitent cu apariția calculatorului, a cyberspațiului și a biotehnologiilor, emerge o percepție asupra ființei umane înțelese drept cyborg, avatar online sau entitate transgenică, pentru a numi cele mai răspândite ipostazieri ale corporalității și identității conturate în spațiul virtualității. Este ceea ce numim ontologie virtuală, cadru existențial care este conectat unei ideologii virtuale și ajunge să cuprindă și teoriile, și practicile postumanului¹, în contextul proliferării tehnologiilor informațional-comunicaționale. Deși zdruncinarea ontologiei clasice și intruziunea ideii postumanului² nu sunt fenomene noi în filosofie, în cultură și în artă, apariția și dezvoltarea realității virtuale, a Internetului sau a biotehnologiilor adaugă o nouă formulare ontologică postumană. În special rețeaua cyberspațială sau Internetul, cu înglobarea trăsăturilor realității virtuale și ale existenței artificiale, prin aspectul său expandabil și evolutiv, oferă astăzi imaginea unor realități digitale (inclusiv în zona societală și politică) construite sub forma teritoriilor de date. Acestea din urmă sunt ipostaziate în diferite tipuri de incorporări sau întrupări: de la agenți inteligenți, roboți software (*softbots*) sau roboți ai cunoașterii (*knowbots*), la organisme digitale specifice vieții artificiale. Ingineria genetică, științele cognitive, nanotehnologia sau protezările biologice, realitatea virtuală și telerobotica, democrația cibernetică sunt câteva dintre domeniile care concurează pentru concretizarea ontologiei virtuale și a ideologiei

postumanului. Entitățile virtuale care populează aceste spații conceptuale sunt cel mai adesea situate în zona liminală dintre realitatea fizic-materială și ficțiune (ca eroii din literatura și cinematografia cyberpunk, de la conștiințe umane *upload*-ate la inteligențe artificiale), contingente materiale și constructe ficționale. Se creionează astfel un imaginar tehnocultural situat atât în planul realității concrete, cât și în teoriile futuriste ale diverșilor ingineri sau artiști, teorii care la începutul mileniului al treilea par scenarii de science-fiction. Dacă se acceptă faptul că știința cuprinde între granițele ei un gram de ficțiune, iar ficțiunea accede la un statut ontologic corporal prin concretizările tehnologice, atunci postulatele tehnoculturale ale ființei postumane sunt legitime. Teoreticienii și oamenii de știință postmoderni susțin o asemenea ipoteză, astfel că imaginarul cultural actual nu este decât o construcție a contextului existențial recent.

Aceste modele schimbabile de subiectivitate, identitate și corporalitate corespund noilor configurații spațial-virtuale ale tehnostiințelor comunicaționale. Modurile în care ființa umană este privită, construită și (auto)controlată depind și de schimbările survenite asupra noțiunilor de realitate, spațiu și natură, modificări care nu pot fi ignorate când vine vorba de trupul și conștiința integrate noilor medii de existență și cultură. Fenomenologia a arătat legătura dintre corporalitate și spațialitate în zona existenței nemediate tehnologic, însă această legătură își dovedește astăzi complexitatea inclusiv în contextele hiper-tehnologizării, cu atât mai mult cu cât dimensiunile lumii fizice se întrepătrund cu cele ale universului numeric. Se creează astfel oportunități, dar și riscuri și pericole pentru fuziunea, hibridizarea și autoorganizarea sistemelor uman-computaționale. Dacă o perspectivă fenomenologică este reținută însă în privința proceselor tehnologizării existenței umane, o perspectivă mecanologică este cu atât mai reductivă cu cât restrânge condiția umană la o funcționare de tip mecanism

sau de tip industrie. Abia cuplarea dintre fenomenologie și mecanologie poate da măsura complexității raporturilor dintre om și tehnologie în lume. Să nu uităm că imaginarul avangardei istorice își extrage forța iconică tocmai din alăturarea umanului și a tehnologicului, deși, prin accentuarea condiției tehnologice, avangardismul, ca și alte tipuri de modernisme, a ajuns să se situeze la o extremă ideologică. Vom putea construi în acest mod o antropologie tehnoculturală a imaginarii contemporaneității, apelând la conceptele postmodernismului care „slăbesc” ideologiile radicale de tot soiul, de la cele utopice la cele distopice. Vom adăuga însă acestei viziuni cuplate o perspectivă sociologică și politologică asupra ființei umane care există și acționează în spațiul virtualității, adică spațiul care se creează la interfața dintre realitatea fizică, topografiile tehnologiilor informațional-comunicaționale și imaginația umană. Această perspectivă social-politică are la bază conceptul ambivalent de putere și derivatul acesteia, împuternicirea, respectiv cadrul ideologic prin care discursul devine practică existențială în spațiul virtualității.

În cadrul acestui spațiu tehnocultural, virtualitatea își păstrează conotațiile etimologice (din rădăcina indo-europeană *wir*, „curaj, virtute, valoare, voință, virtuozitate”), în măsura în care acestea atribuie virtualului un sens uman. În primul rând, etimologic vorbind, virtualul nu contrastează cu realul sau cu umanul. Din acest punct de vedere, realitatea virtuală poate fi interpretată drept o realitate umană mediată prin tehnologiile informațional-comunicaționale, iar orice proces de virtualizare (de la globalizarea economiei la scriitura computerizată) poate coincide astăzi cu valorificarea umanului, începând cu semnificațiile afectivității și ale conștiinței și continuând cu cele ale materialității corporale și sociale în raportarea individului la spațiu, la lume și la sine. Într-o realitate virtuală, experiențele aparțin ființei, de la cele corporal-senzoriale, la cele cognitive și la cele pragmatice ale

activităților desfășurate: ființa umană rămâne relaționată cu realitatea din jurul său, iar realitatea, inclusiv cea virtuală, este ceea ce omul realizează. În această direcție, o aplicație de realitate virtuală sau un cyberspațiu al Internetului există în măsura în care omul participă în cadrul lor, fiind prezent cu voința, inițiativele și intențiile sale (sociale, etice, politice etc.) și sunt exemple de realitate augmentată. Adoptarea acestei poziții nu înseamnă însă că virtualității i se acordă doar această (unică) accepție umană și că tehnologiile virtuale nu operează și ca metode de amputare a umanului. De asemenea, nu poate fi omis faptul că, în lumea virtualității, umanul este mediat, suplimentat sau coroborat tehnologicului, în contexte fie existențiale, fie sociale. Dimpotrivă, ceea ce contribuie la maleabilitatea conceptului de virtual este acceptarea unei suite de înțelesuri și negocieri noționale, de intersecții semantice și de contradicții. Astfel, condiția virtualității suportă analogii, hibridizări și întreteseri ale umanului și ale tehnoculturalului, până la procesele configurării postumanului. Virtualul este coevoluția ființei umane cu mașinile computaționale sub forma unei interfațări complementare: la fel cum pielea corpului separă și, simultan, unește exteriorul trupului cu interiorul său, interfața digitală, indiferent de natura ei, generându-se ca un spațiu al reciprocității, mediază între ființa umană și alteritatea tehnologică. Această perspectivă se diferențiază de perspectiva catastrofică asupra virtualității, perspectivă care anunță dispariția ființei umane în implozia hiperreală și, respectiv, în inerția imobilizantă. Eseul de față, diferențiindu-se de perspectivele negative ale simulacrului, se afiliază unei viziuni de deschidere a umanului spre alteritate, în toate dimensiunile acesteia. Se acceptă astfel faptul că metisarea umanului cu tehnologicul este un proces de eterogeneză ipostaziat în aspecte multiple, de la dorința „mașinică” (în direcția filosofiei deleuzo-guattariene) a devenirii altceva/altcineva la memoria protezată, de la corpul

biopolitic (în sens foucaultian), la distribuirea mentală și socială în rețeaua Internetului și la spațializarea pluripanoptică a puterii în realitatea virtuală.

Într-un prim nivel de analiză, procesele de virtualizare a identității și a corpului sunt echivalate cu modificarea percepțiilor lumii și a autopercepțiilor: dacă tehnologiile anterioare precum microscopul, telescopul, telefonul sau radioul au contribuit la destabilizarea perceptivă asupra spațiu-timpului, tehnologiile computaționale amplifică și largesc spectrul perceptiv al omului. Noile dispozitive tehnologice virtualizează și mixează simțurile, adăugând interacțiuni senzorial-motrice inedite precum teletactilitatea sau atingerea la distanță. Sistemele de realitate virtuală mijlocesc integrarea dinamică a diverselor modalități perceptive până la interfațarea unei experiențe senzoriale de a fi altcineva sau altceva. Astfel, virtualizarea nu poate fi redusă la procesele de dematerializare, de descărnare sau de amputare subiectivă ale subiectului uman. Dimpotrivă, încarnând și materializând identitatea în dimensiuni variate și multistratificate, virtualizarea poate asigura intensificarea, expansiunea și metisajul percepțiilor și al simțurilor fizice cu sistemele informaționale, de la cele sociale la cele politice. O serie de îngrădiri ale existenței și interacțiunii umane se înregistrează totuși în spațiul comunicării virtuale, limite care, de asemenea, trebuie luate în considerare. Pe de altă parte, virtualizarea identității și a trupului nu poate fi restricționată la obținerea de paradigme strict nonumane, tehnologice, ci continuă procesul de autocreare a ființei umane în contexte tehnoculturale. Condiția virtualității, ca intersecție între ființa umană și mașină (cu regimurile cumulate ale socialului, politicului, ideologicului etc.), este o prelungire a naturii ontologice și epistemologice, o extindere a corpului și a minții individuale, dar și o integrare mutuală a sistemelor hibride și colective. De pildă, pentru o perspectivă antropologică tehnoculturală, cursorul mouse-ului are rolul de a localiza

utilizatorul în interfața cu design intuitiv, indicând atât prezența identității acestuia în realitatea fizică, cât și în lumea numeric-simbolică, iar mouse-ul este o metaforă a extinderii mâinii sau a expansiunii subiectivității. În același timp, aceste tehnologii materiale sunt o metaforizare a identității multiple și nomade, navigând permanent în spațiile de date și deschizând ferestre simultane către lumi construite și plăsmuite, interacționând în zone ale controlului social sau ale puterii politice, economice sau ideologice. Ne vom folosi de studii postmoderne media pentru a evidenția câteva modele corporal-identitare schițate în această direcție.

În timp ce acceptăm caracterul real al virtualității, respectiv cadrele existențiale și practice în care ființa umană își desfășoară activitățile, acceptăm și caracterul material și întrupat al virtualității. Natura fizică a corpului uman are un rol constitutiv în realitatea virtuală: trupul fizic este prezent în mod necesar în virtualitate, ca materialitate, nu doar grație aparaturii hardware (monitoare, mănuși, ochelari stereoscopici, microfoane etc.), ci și intervențiilor percepțiilor și mișcărilor corporale. Pe de o parte, în lumea grafic-tridimensională construită de computer, subiectul uman simte răspunsul mediului la mișcările sale corporale. Pe de altă parte, pentru a experimenta virtualitatea, utilizatorul acționează fizic, mișcările corpului generând mișcările virtuale pentru care este nevoie uneori de un obiect fizic și de exercițiu. În realitatea virtuală, corpul fizic ocupă simultan lumea fizică și lumea numerică, în timp ce acțiunile sale fizice au consecințe computaționale, iar percepția virtuală depinde de mișcările fizice. În acest mod putem vorbi de corporealitate, inclusiv în contextele tehnologice în care ființa umană pare dezrădăcinată din percepția normală și normalizată în mod fiziologic și cultural. Vom susține perspectiva prezenței material-fizice a corpului uman perceptiv în realitatea virtuală ca o contrapondere la discursurile destrupării ființei umane în noile

contexte informațional-comunicaționale. În același timp, admitem caracterul imaginal, deopotrivă ca imaginație și imagine, al corpului virtual și vom evidenția acest caracter prin apelul la reprezentări și la acțiuni artistice. Nu în ultimul rând, posibilitatea de manipulare socială și ideologic-politică a corpului se superpoziționează în raport cu noile modele existențiale, culturale și vizuale, astfel că virtualitatea este câmpul de derulare a forțelor și energiilor pentru putere și pentru rezistența și opoziția la putere. Conceptul de *împuternicire* capătă, în acest context, valoare ideologică prin raportarea dintre variile strategii și tactici corporal-identitare, de la manifestarea diferenței la vizibilitatea marginalului. Alteritatea tehnologică se întâlnește astfel cu alteritatea socială, politică și ideologică.

Se poate lesne observa că, în spațiile virtualității, experiențele corporale și identitare ale gravitației, densității, greutateii sau distanței sunt reconfigurate. În aceeași discuție poate intra și înfățișarea umană legată de caracteristicile vârstei, genului, rasei etc., deși această discuție cu privire la libertățile de alegere a unui altfel de trup sau a unor identități noi și multiple este chestionabilă. În locul experiențelor obișnuite, alte tipuri de experiență a corpului fizic sunt profilate în cadrul virtualității, de exemplu fluiditatea obiectelor, rapiditatea mișcării sau interacțiunea socială la distanță. Experiența virtuală a subiectului poate crea sentimentul destrupării, însă materialitatea fizică a corpului care gândește, se mișcă și percepe este de netăgăduit. Deși se poate accepta cu vigilență permanent critică ideea conform căreia tehnologiile computerului transformă identitățile umane (potrivit sau nu cu idealul postmodernismului), virtualitatea nu poate distruge materialitatea percepțiilor, a experiențelor corporale și a acțiunilor sociale și politice. Corporealitatea este marca virtualității. Astfel, o experiență a realității virtuale depinde de mișcarea și de senzorialitatea corporale, iar aplicațiile și constructele

acesteia, oricât de abstracte sau numerice în aparență, se bazează pe necesitatea întrepătrunderii zonei tehnologicului cu teritoriile perceptive și actanțiale ale corporalității fizice și societale. Aspectele corporealității și ale identității în cadrul virtualității vor fi privite însă mai degrabă în mod critic moderat, decât cu entuziasm (cel mai adesea nejustificabil) și din perspectiva unilaterală a revoluției informatice.

Reconfigurarea și refigurarea tehnologică a corpului în ipostaza ontologiei și a ideologiei virtuale duc la redefinirea subiectului uman ca ansamblu complex corp-minte în spațiul virtualității, deși unii informaticieni, biologi sau ingineri în robotică, precum cei afiliați transumanismului, privilegiază puterea minții în dauna prezervării trupului în definirea identității postumane. Vom analiza această tendință sub umbrela conceptului de neocartezianism, în special în direcția perspectivei mecanologice care, reducând ființa la proprietățile intelectului și ale rațiunii, exclude posibilitatea manifestării senzoriale, perceptive și afective a umanului. Neocartezianismul din științele cognitive, înclinat ideologic spre legitimarea inteligenței artificiale, se dovedește o opțiune la fel de limitativă precum neodarwinismul din științele tehnobiologice, tendință manifestată în domeniul vieții artificiale. Pe de altă parte, există voci, în special din tabăra cyberfeminismului, care reafirmă importanța existențială și cognitivă a corpului (a simțurilor și a percepțiilor acestuia) în „societatea cunoașterii” raționale. Spre deosebire de tendința mecanologiei de tip neocartezianist (în sensul de disociere minte-trup, în scopul favorizării primului termen), cea de-a doua tendință continuă perspectiva fenomenologică (de tip Merleau-Ponty) și cea sociopolitologică (de tip Foucault), integrând subiectul în lume în mod perceptiv, corporal și ideologic.

În mod concret, acest eseu studiază ipostazele corpului și ale identității în modelele actuale ale tehnoculturii, începând prin a chestiona inteligența și viața artificială și sfârșind prin

a sintetiza valențele vulnerabile ale imaginarului postuman, inclusiv pe cele din direcțiile ideologice alternative. Corpul integrat spațiului virtualității mediatice este socotit o convergență existențială și social-ideologică între condiția fizică și cea computațională: cyborgică, precum o interfață între organic și cibernetic, avatarică, precum o situație la limita întâlnirii dintre uman și reprezentational, dar și transgenică, precum o conlucrare între biologic și tehnologic. Trupul este privit în interactivitatea elementelor și a proceselor sale și a lumii în care este integrat, iar noile ipostazieri tehnologice ale corporealității nu fac decât să fortifice calitatea activă și relațională proprie corpului surprins în lume și în societate. Se ajunge, prin urmare, la dimensiunile social-politice ale corpului imputernicit, un corp încărcat cu accepțiile ideologice ale rezistenței și ale opoziției la structurile autoritare ale umanului. Toate aceste ipostazieri corporal-identitare sunt propuse drept modele existențiale și discursive care critică teoriile utopice ale corpului virtual, în măsura în care acestea din urmă neagă caracterul întrupat al ființei umane în realitatea virtuală sau în spațiile informațional-comunicaționale.

Spre exemplu, discursurile radicale ale corpului virtual, precum inteligența artificială sau ingineria genetică, premeditează „uitarea” ontologică a trupului. Ele anunță triumful tehnostiințific al minții asupra corpului „demodat” și limitat. Astfel de discursuri, promovate de oameni de știință futuriști, precum Hans Moravec, Marvin Minsky sau Ray Kurzweil, nu doar reiterează cartezianismul, dar și ating un nivel bizar de misticism tehnologic. Considerăm vulnerabil acest tip de corelare între tehnostiință și religiozitate, astfel încât discredităm asemenea abordări ale corpului virtual. De altfel, aceste teorii tehnovizionare, în special americane, au fost deja criticate de cel puțin două poziții teoretice. Din păcate însă, aceste două alternative critice sunt de asemenea problematice. Prima critică a discursurilor corpului virtual vine din partea

școlii franceze de tip Jean Baudrillard și Paul Virilio. Al doilea tip de critică este adus de reprezentante ale feminismului, prin nume precum Donna Haraway sau Rosi Braidotti. Problema este că aceste două tipuri de discurs critic alternativ nu reușesc să ofere o soluție viabilă și pertinentă la teza disoluției corpului în spațiul virtual. Astfel, școala filosofico-culturală franceză care abordează subiectul virtualității, criticând discursurile media utopice, se situează tot la o extremă, de data aceasta extrema perspectivei distopice, tehnopocaliptice. De asemenea, cyberfeminismul rămâne prins în pânza contradicțiilor ontologice, cognitive și sociale în jurul căreia își țese direcțiile teroretice divergente. Dacă distopicii francezi merg pe o direcție unilaterală, și anume pe cea a impactului negativ al tehnologiilor virtuale în viața și în cultura umane, cyberfeministele se răsfrâng în direcții care nu reușesc să închege un program coerent. Evident, cele două tipuri de abordare critică a corpului virtual prezintă numeroase puncte pozitive, având în primul rând un rol important în contrabalansarea discursurilor utopice. Ele sunt voci critice cu un impact răsunător pe zone locale de interes, cu toate că reușesc, prin nișele respective, să se infiltreze în rețeaua ideologică a globalismului. În contextul postmodern în care metanarațiunile nu mai pot opera, astfel de voci alternative, alături de alte tipuri de rezistență ideologică, sunt singurele forme discursive care pot crea o diferență.

Această componentă teoretic-critică a studiului de față este dublată de o componentă de analiză aplicată pe domeniul imaginii. Astfel, una dintre premise este că pluralitatea experiențelor corporale și a imaginilor converge cu practicile și conceptele tehnostiințifice. Spre exemplu, arta corporală, ilustrată prin performările artistului Stelarc sau ale artistei Orlan, încearcă să vadă existența tehnoculturală ca pe o dimensiune estetic-ideologică, socială și politică. O a doua premisă este că hipervizibilitatea corpului în contextul spectacolului

media se înscrie în tendința de a vizualiza totul, inclusiv invizibilul. Această tendință este exemplificată prin instalațiile de realitate virtuală ale artistei Char Davies sau prin organisme transgenice ale artistului Eduardo Kac. Dimensiunile sociale și etice ale tehnoculturii sunt adăugate regimului estetic al reprezentărilor artistice în contextele în care posibilele utilizări ale tehnologiei schimbă percepția asupra corpului și identității, reconfigurează trupul însuși sau modifică înțelesul vieții și al artei (de pildă, prin inginerie genetică). Pe baza instrumentelor filosofice și bioetice și a reprezentărilor corporale oferite de acești artiști, criticăm discursurile tehnostiintifice nelegitimate în mod practic-realist și analizăm în mod cultural posibilele consecințe ale intervențiilor tehnologice în existența, percepția și societatea umane. Prin urmare, virtualitatea trebuie înțeleasă în multitudinea termenilor din familia sa lexical-conotativă, nu doar ca sursă a vitalității și ca pericol al viralității, ci și ca fundament al virtuții și al virtuozității umane. Creațiile ființei umane se înscriu în zona eticului în momentul în care utilizarea biotehnologiilor nu este o practică neutră, iar provocările tehnostiintifice lovesc în straturile adânci ale corporealității umane. Condiția virtualității se dovedește a fi punctul de intersecție dintre realitate, materialitate și corporalitate, pe de o parte, și miturile, simbolurile și constructele cultural-imaginale, pe de altă parte. Antropologia culturală a relației dintre ființa umană și tehnologie își dovedește, la începutul mileniului al treilea, legitimitatea, ca discurs asupra corpului și identităților hibride.

Rezumatul capitolelor

Primul capitol configurează o posibilă ontologie virtuală la întâlnirea dintre materialitate și imaterialitate sau dintre fapt și ficțiune, modelul ființei cyborgice manifestându-și caracterul

hibrid și indetermanent. O serie de opoziții sunt fluidizate în discursul cyborgic, precum natural/organic vs artificial, subiect vs obiect, acestor prime dihotomii destructurate urmându-le altele în capitolele următoare: simț vs rațiune, identitate vs alteritate. Se urmărește un demers teoretic și critic care să nu privilegieze nici unul dintre cei doi termeni, ci, dimpotrivă, să stabilească o cale de comunicare între aceștia. Cu toate că intenționează să critice accepții consacrate ale acestor concepte, capitolul nu încearcă să impună noi prescripții, ci doar să sugereze căi de relaționare a acestora într-un spațiu tehnocultural virtual care suportă și este alcătuit dintr-o mulțime de disonanțe, deopotrivă discursive și practice, dinamice. În primul rând, ontologia virtuală propusă este socotită a anticipa atributele și înțelesurile postumanului, iar procesele de cyborgizare a ființei umane sunt analizate, în principal, în ipostaza protezării. În al doilea rând, noțiunea de cyborg este discutată cu specificații de origine, de definiție și de tipologie, de la analogia istorică om-mașină, la miturile și ficțiunile contemporaneității și la concretizările contingente ale corporealității. De la ilustrările ficționale la „cyborgii printre noi”, noile paradigme ontologic-imaginale pendulează între mecanicism și vitalism, normalitate și anormalitate sau între monstruozitate și naturalețe. Teoriile inteligenței și vieții artificiale sunt analizate, demontate și privite cu ochi critic, de la testul Turing la virușii electronici. Protezarea ființei umane este unul dintre procesele hipertehnologizării, analizat cu predilecție ca o ipostază antropologică ce depășește cadrele înguste ale mecanologiei. Se ajunge astfel la o intersecție conceptuală între corporalitatea cyborgică și „mașinile dezirante” sau „corpul fără organe”, sintagme din filosofia deleuzo-guattariană rediscutate în noile contexte tehnoculturale. Atingând problematica dorinței, studiul se îndreaptă în direcția reformulării noțiunilor de *corporalitate*, *plăcere*, *seducție* și *erotism* în cadrul simbiozei ființă umană-tehnologie, trăgând

concluzia necesității prezenței procesului de întrupare în urma punerii față în față a unor discursuri cyberculturale (de tipul Sobchack vs Stone) sau a discutării critice a teoriei filosofice a lui Michael Heim. Alte raporturi, de genul organ-proteză, conștiință protezică-amintire, sunt abordate pentru a compara două tipuri de discurs: unul nostalgic și recuperator al umanului (Robert Rawdon Wilson), iar celălalt futurist și violent (Stelarc). Primul capitol nu se oprește aici, ci încearcă o diversificare a analizei ontologiei virtuale, intrând pe teritoriul vulnerabil al problemelor sociale și etice deschise prin invenția, dezvoltarea și utilizarea biotehnologiilor, precum *Visible Human Project* sau *Human Genome Project*, clonarea și ingineria genetică.

Cea de-a doua situație a virtualizării tehnologice a corpului, avatarizarea, este prezentată în capitolul 2 prin diversele paradigme ale identității la interfață, inclusiv cele ale identității online. O serie de concepte sunt tratate prin prisma raporturilor dintre mediere și interfațare, destrupare și (re)întrupare, identitate și alteritate și ilustrate prin imaginile corpului avataric ale artistei Orlan. Diferența și devenirea, nomadismul și hibriditatea sunt propuse drept caracteristici ale identității conturate și manifestate la interfață și în rețea. În cadrul discursurilor identității virtuale, postmodernismul, ilustrat de Mark Poster și mai ales de Sherry Turkle, ocupă un loc însemnat, însă criticat din cauza vulnerabilității concepțiilor asumate. Alte discursuri care vin în apărarea tehnologiilor informatice și comunicaționale ca amplificatoare ale capacităților umane mentale și intelectuale, adesea neglijând realitatea fizică a incorporării și celebrând neocartezianismul în spațiul virtual (de tipul Roy Ascott), sunt analizate cu un ochi critic. În fine, problemele identității și ale alterității virtuale sunt supuse criticii prin intermediul vocii baudrillardiene, în același timp în care sunt contracriticate. O posibilă concluzie reiese de aici: necesitatea studiilor tehnoculturale

pragmatice și temperate care să evite atât discursurile utopice, cu pretenții de revoluționare a percepției și autopercepției asupra ființei umane, cât și perspectivele distopice care refuză aspectele de orice tip ale intruziunii tehnologiei în viața umană. Ambele tipuri de discursuri sunt socotite insuficiente pentru surprinderea complexității practice a interpenetrării modelelor actuale ale tehnoculturii, în special cele care reușesc să *întrupeze* ființa umană la interfața și în rețeaua tehnologiilor informațional-comunicaționale. Astfel, procesele de încorporare sunt surprinse în dinamica proprie, adesea conflictuală, în timp ce perspectivele destrupării ființei umane în spațiul virtualității sunt contraargumentate în mod multiplu.

Capitolul 3 continuă perspectiva critică, moderat-precaută asupra extremelor teoretice susținute în discursul hiper-tehnologizării. Sunt criticate în principal pozițiile radicale, neocarteziane, ale transumanismului, situate la limita spiritualismului tehnologic, de pe linia postumanului promovat de Katherine Hayles. Astfel, teoriile lui Hans Moravec, Marvin Minsky sau Ray Kurzweil sunt chestionate în ambițiile utopice de transcendere cu orice preț a limitelor umanului, de destrupare și de privilegiere a minții umane artificializate asupra trupului „demodat” și dispensabil. Direcția simulaționismului (de tip Bostrom și Dainton) este încadrată în același registru discursiv criticabil, prin ambiția postulării faptului că mintea umană este o simulare de computer. De asemenea, cybervizionarismul, cu corolarele imortalității și ale omni-scienței, este supusă dezbaterii și polemicii, astfel că sunt aduse față în față argumentele lui Gregory Stock sau ale lui Nick Bostrom și, respectiv, contraargumentele lui Francis Fukuyama sau Bill McKibben. Raportarea transumanismului la umanism este făcută în mod constant, pe de o parte pentru a demonstra contradicțiile inerente noului curent de gândire, iar pe de altă parte pentru a sugera o cale de mijloc: post-umanismul moderat-critic, realist-pragmatic. Atât identitatea

avatică, cyborgică, cât și cea transgenică (ilustrată prin arta transgenică a lui Eduardo Kac) exemplifică un imaginar tehnocultural postuman în cadrul căruia se perpetuează deopotrivă trupul și conștiința umane, în același timp în care acestea sunt restructurate și reformulate în noile contexte ale vieții și ale culturii. Prin urmare, promovarea unui discurs postuman temperat și circumspect, care să chestioneze extremitățile riscante ale utopiei și ale distopiei, merge pe traiectoria considerării ființei ca ansamblu corp-minte în relația sa cu spațiul, cu lumea și cu societatea. Astfel, abordarea unei orientări merleau-pontyene devine legitimă, iar concilierea dintre fenomenologie, biopolitica foucaultiană și schizo-analiza deleuzo-guattariană devine operabilă în spațiul postuman al dizolvării contrariilor și al permeabilizării granițelor corporale și identitare. Corpul virtual, așa cum este el imaginificat, de pildă, în instalațiile artistei Char Davies, își primește critica, pe un alt palier de analiză, prin vocea lui Paul Virilio. Acesteia din urmă îi este rezervat un spațiu mai larg, în vederea zdruncinării optimismului exagerat al transumanștilor, deși și critica sa este, la rândul ei, criticată și demascată de extremismul retoric și speculativ, de la analiza crizei subiectului în contextul tehnostiinței la teoria percepțională a mașinii viziunii, de la teoria bombei informaționale la teoria bombei genetice.

Capitolul 4 începe cu prezentarea pluralității și a contradicțiilor mișcării cyberfeministe, mișcare conturată în special prin convergența discursivă dintre cybercultură, cibernetică sau cyborg și feminism. De la accentuarea diferenței feminine în noile contexte informațional-comunicaționale la creionarea unei conștiințe cyborgice, *postgender*, de la asumarea unei perspective feminine politice și activiste la abordarea problemei discriminării rasiale, cyberfeminismul se etalează ca o mișcare dinamică și tensională, adesea divergentă. Sunt analizate diverse modele corporal-identitare și

actanțiale ale acestui tip de feminism : emblema cyborgului la Donna Haraway, iconul țesătoarei la Sadie Plant, paradigma subiectului nomadic la Rosi Braidotti sau tropul zeiței la Elaine Graham. În același timp, sunt expuse criticile din interiorul cyberfeminismului, în special critica de tip Judith Squires. O atenție specială este acordată modului ambivalent de raportare la utilizarea Internetului : rețeaua ca posibilitate de împuternicire a femeilor și ca mediu al violenței, al hărțuirii și al ignorării femeilor. În ultimă instanță, întâlnirea dintre cyberfeminism și postcolonialism este evidențiată prin vocile lui Chela Sandoval sau Radhika Gajjala : împotrivirea față de conceptul universal de feminitate și promovarea diferenței, a localismului și a marginalității.

Capitolul 1

Corpul intermediar : cyborgul

Concepte-cheie : *organism, mașină, artificiu, neocartezianism, hibridizare, proteză, dorință, întrupare, evoluție, neodarwinism, mecanologie, infomedicină.*

Teoreticieni-cheie : Gilles Deleuze, Félix Guattari, Michael Heim, Robert Wilson, Allucqère Stone, Stelarc.

1.1. Raportarea ființei umane la tehnologie

Una dintre ipostazierile ontologiei virtuale este organismul cibernetizat sau cyborgul. Conceptului i s-a asigurat popularitate în special în imaginarul science-fiction de tip literatură și cinematografie cyberpunk, dar și în studiile culturale americane care alătură, în manieră transdisciplinară, științele cognitive, astronomia, medicina și disciplinele umaniste. Cyborgul este un (post)uman investit cibernetic : subiectul uman devine cyborg prin implanturi și prin proteze electronice corporale, dar și prin integrare perceptivă în spațiul virtual generat de tehnologiile computerului. Procesul principal al cyborgizării ființei umane, implantarea sau protezarea subiectului, se desfășoară în mod material, local, dar și global (prin Internet), astfel încât trupul uman este dezintegrat și reintegrat prin tehnologii ale roboticii, ciberneticii, realității virtuale, nanotehnologiei, inteligenței și vieții artificiale. Teoreticienii

din domeniul studiilor culturale au delimitat o serie de finalități ale proceselor de cyborgizare a ființei umane. Astfel, cyborgizarea individului se poate face în scop restaurator (în special în medicină), prin înlocuirea sau adăugarea de organe sau de funcții afectate sau pierdute, în scop reconfigurator, prin recombinația și hibridizarea trupului, sau în scop fuzionar, prin interfațare și potențare senzorial-perceptivă. Acestor accepții li se adaugă posibilele finalități ale controlului și ale exercitării puterii, efecte pe care le vom urmări mai jos. O perspectivă asupra iconului cyborgic poate într-adevăr asocia fenomenologia și mecanologia, întrucât umanul și tehnologicul intră în corespondență atât structurală, cât și funcțională în cadrul acestuia.

În sens structural, reconstruirea în mod cibernetic a trupului uman este cel mai adesea echivalată cu înlocuirea elementelor organice nefuncționale și cu îmbunătățirea capacităților „naturale” ale corpului, de la conștiință la simțuri și abilități. Aceasta pare a fi accepția comună a conceptului de față. Uneori însă, legătura dintre cyborgizare și postumanizare se face în conformitate cu apariția unei „ere postbiologice” sau „postevolutive” (vezi Stelarc mai jos), în măsura în care protezele cybermedicale și interfețele computerului constituie un prim pas către condiția postumană. Literatura de specialitate abundă în astfel de asocieri, cyborgul, ca superpoziționare a biologiei și a tehnologiei cibernetică, devenind exemplul predilect al postumanului. O mostră de discurs cyborgic în această direcție a excesivului (ca limită riscantă a gândirii umanului), a utopicului, a metaforei sau a constructului ficțional (punct de vedere evident, care exclude susținerea practică) este „identitatea terminală” (vezi Bukatman, 1993). Această sintagmă este analizată de teoretician, în cartea cu același titlu, în termenii ultimei și ultimativei ai cyberspiritualismului, în momentul în care descrie cyberspațiul ca pe o „celebrare a

spiritului”, a eliberării conștiinței de trup, sau ca pe un spațiu pur mental, un „loc” spiritual caracterizat prin omnipotența gândurilor întrupate. Iată însă un exemplu de discurs teoretic care împrumută tonul ficțiunii științifico-fantastice:

Corpul nu mai este pur și simplu depozitul sufletului; el a devenit un corp cyborgic, un element într-o interfață fără sfârșit a biotehnologiilor. [...] computerul însuși este figurat ca o extindere protezică a umanului, ca o substanță aditivă, ca un spațiu de acces, ca o pătrundere tehnologică în structurile genetice umane și, în cele din urmă, ca o înlocuire a umanului într-o lume postumană (Bukatman, 2000, p. 98).

În primul rând, termenul *cyborg* a fost creat de către astronautii Manfred E. Clynes și Nathan S. Kline în 1960 pentru a desemna un sistem robotic om-mașină, autoreglabil (*self-regulating*), realizat ca o soluție hardware adusă alterării funcțiilor corporale în diferite medii terestre și extraterestre. Cyborgul ar fi, prin urmare, mai flexibil decât organismul uman în orice mediu înconjurător datorită capacității sale de adaptare. Cercetarea timpurie a cyborgului se focalizează asupra încercării cosmonautului de a supraviețui în spațiul cosmic, de a-și „îmbunătăți” în mod tehnologic trupul, în timp ce mintea îi rămâne nealterată. Mai mult decât atât, încă din primele decenii ale „nașterii” sale mecanoide, începe să se extrapoleze faptul că cyborgul, ca legătură între minte și materie/corp, ar oferi omului posibilitatea de a-și îmbunătăți simțurile și gândirea. În studiile culturale, noțiunea de cyborg a făcut carieră, fiind utilizată în diverse accepții și medii, precum realitatea virtuală, cyberspațiul. O posibilă definiție a cyborgului trebuie să se raporteze în primul rând la definiția militară inițială a celor doi experți în aeronautică, cu toate că utilizarea noțiunii depășește, începând cu anii '80 și '90, înțelesul militar inițial, dovedindu-și complexitatea teoretică în domenii variate, de la filosofie și științe cognitive la

medicină, de la instalații artistice la cinematografie. Iată o posibilă definiție a cyborgului în sens structural:

Termenul cyborg se referă la un organism cibernetice, un sistem om-mașină autoreglabil. Acesta este de fapt un hibrid om-mașină în care părțile mașinii devin substituiți integrate sau care acționează drept completări ale organismului pentru a spori potențialul de putere al corpului (Featherstone și Burrows, 1995, p. 2).

În al doilea rând, termenul cyborg se adaugă altor concepte utilizate în istoria ideilor pentru a denota analogia om-mașină de-a lungul timpului, precum corpul/mecanism-ceas, automatele, androidul sau robotul antropomorfizat, iar termenul *cyborgizare* completează suita noțiunilor diacronice de mecanizare, industrializare, sintetizare ori artificializare a umanului. Astfel, sintagma „omul Turing” (vezi Bolter, 1986), care, prin relaționarea dintre om și testul Turing, insinuează prezența automatelor inteligente, nu poate fi înțeleasă, în întregimea importanței sale diacronice, fără raportarea imagistică a omului la orologiul mecanic, sugerată de pildă de medicul și filosoful Julien Offray de la Mettrie în *Omul-mașină* în 1747. Sau fără stabilirea legăturii pitagoreice dintre numere (substanța numerică) și fundamentul lumii sau „esența” umană, relație care a condus la asimilarea omului cu o mașină și la triumful rațiunii. Or, fără conturarea orientărilor și a curentelor din cadrul artei modernist-avangardiste, prin care umanul se asociază mașinalului, abstractizarea prevalează asupra figuratismului, iar mentalul este preferat în dauna sentimentului. Sau fără viziunea științifică a industrializării omului și a societății umane în administrarea și funcționarea fordismului. Lista istorică a „cyborgilor” poate continua, de la miturile antice ale lui Pygmalion sau Dedalus la automatele sau păpușile mecanice ale secolului al XVIII-lea, construite de Vaucanson sau de von Kempelen (vezi Riskin, 2003), de la

mitul lui Golem din secolul al VI-lea la roboții umanoizi ai lui Rod Brooks din anii '90. Mecanologia își găsește subiecți reprezentanți în toate timpurile, iar ceea ce pare astăzi hiper-tehnologizarea ființei umane (sau robotizare excesivă) nu este decât o hiperbolizare a relației om-tehnologie din toate epocile. Antropologia dovedește această coabitare între ființa umană și unealtă încă din vremurile străvechi ale constituirii unui simț minimal de civilizație sau societate. În toate aceste configurații diacronice, înlănțuirea dintre uman și mașinal este considerată mai „umană” decât umanul (cărui tehnologicul pur îi repugnă) și devine un scop în sine, pe când umanul este doar un mijloc pentru obținerea fuziunii dorite. Recursul la analogia om-mașină/proteză a fost interpretat, de-a lungul timpului, în principal în două direcții: fie ca o penetrare intruzivă a mașinalului în organismul uman, fie ca o introducere a ordinii tehnologice într-un organism nefuncționabil. De regulă, în discursul cultural-filosofic diacronic, mașina a constituit o metaforă a mecanizării – un sistem unitar în care părțile sunt importante pentru rotunjirea întregului și pentru evidențierea funcției și a structurii de organizare, iar corpul a constituit un obiect pentru examinarea anatomică a organismului, dezvoltarea științei anatomiei având la bază metafora biologic-mașinică a organizării corporale. Cuplarea dintre trup și artefact nu a fost niciodată lipsită de dileme identitare și sociale (vezi Scarry, 1994), iar cibernetizarea nu face decât să adâncească aceste problematice. Corpul însuși a fost socotit de-a lungul timpului o metaforă a mașinii (organizarea organelor în organism), atât din punct de vedere ontologic, cât și științific sau sociocultural, în timp ce subiectul uman s-a străduit să demonstreze că este mai mult decât o simplă mașină, fie grație raționalității, fie prin argumentul afectivității. Rezumând, ambiguitatea diacronică a metaforei mașinii în raport cu umanul a desemnat fie servitudinea omului în fața instrumentelor, fie capacitatea demiurgică a

omului de transcendere a limitelor naturii, fie oglinda destinului tragic al individului-prizonier în închisoarea legilor implacabile, fie puterea subiectului de a se elibera de lanțurile necesității.

Aceste conotații istorice ale mașinii și-au pierdut din intensitatea expresivă și funcțională în momentul emergenței unor analogii și tematici noi, a unor sisteme și fuziuni cibernetice complexe. Astăzi, utilizatorul ordinatului își artificializează acțiunile și comenzile pentru a le face inteligibile tehnologiilor computerului, pentru ca ulterior sau instantaneu acesta să poată răspunde prin feedback, într-un mod „umanizat” sau „prietenos”, pentru a putea fi înțeles de om. Bucla de raportare a umanului la tehnologic este, prin urmare, una complexă și permeabilă. Conceptul prezent al cyborgului nu poate fi însă definit fără abordarea unei perspective istorice, în care el însuși se integrează și fără recunoașterea faptului că tehnologizarea umanului a constituit dintotdeauna un proces reversibil, manifestat și sub forma umanizării tehnologiei. De la problematicile controlului și ale puterii la dilemele existențiale și identitare, de la echivocul raport dintre libertate și dominație la extensiile corporale și perceptive, cyborgul continuă relația om-mașină din toate timpurile și sub diversele ei nume. Totuși, cyborgul trebuie diferențiat de formulările precedente ale analogiei om-mașină, chiar dacă uneori este confundat în special cu robotul (vezi cercetări în domeniul roboticii în Goldberg, 2000, sau Moravec, 1999) sau cu androidul, concept popularizat mai ales prin serialul de televiziune *Star Trek*. Astfel, odată cu fondarea științei ciberneticii, termenul cyborg a devenit operabil și, spre deosebire de celelalte accepții tehnologice istorice ale întrepătrunderii om-mașină, aduce cu sine posibilitatea (ea însăși chestionabilă) imaginării corpului uman ca un construct de date computaționale destrupate, dar și realitatea propriei funcționări sistemice complexe. Din acest punct de vedere, copiile lui Platon

sau simulacrele lui Baudrillard ori ale lui Deleuze și Guattari devin „replicanți” ai omului. Acești replicanți nu mai sunt o ilustrare a umanului, ci a hiperumanului, în continuarea perspectivei hiperrealității baudrillardiene sau a mai-mult-decât-umanului, în accepția „mașinilor dezirante” teoretizate de Deleuze și Guattari (vezi mai jos).

În discursul cyborgic actual, se manifestă cu precădere două tendințe: aceea de a considera cyborgul o apariție recentă, simultană cu emergența ciberneticii în cea de-a doua jumătate a secolului XX (vezi mai jos punctul de vedere al teoreticienei Hayles) și o altă tendință, care afirmă că suntem cyborgi de secole datorită folosirii uneltelor pentru sporirea eficienței îndeletnicirilor umane (vezi, de pildă, perspectiva lui Stelarc). Lucrarea de față împărtășește convingerea primei orientări, recunoscând importanța covârșitoare a analogiei dintre om și calculator (respectiv cibernetică) în creionarea conceptului cyborg, originea cuvântului însuși provenind, de altfel, din *cyb-ernetics* și *org-anism*. Disociindu-se de cea de-a doua direcție, eseul prezent îi aduce acesteia următorul contra-argument: atașarea uneltei istorice corpului uman încă din timpuri străvechi, proces care a început să definească statutul ființei umane, în discursul umanist al disocierii speciei umane de alte viețuitoare, de obiecte sau de mediu, nu a putut inspira decât analogia om-mașină/mecanism, cu variațiile specifice. Tehnologiile ciberneticii, ajungând până în pragul vieții și inteligenței artificiale, reprezentând mai mult decât un proces mecanic și intrând într-o paradigmă postindustrială, marchează însă o etapă denumită în literatura de specialitate etapa postumană. Cyborgul este o creație a ciberneticii și se leagă de impactul computerului în viața umană, iar mai vechile practici de a purta ochelari de vedere sau de a conduce un automobil echivalează cu o tehnologizare a umanului, cu îmbunătățirea percepțiilor și a mobilității sale, dar sunt precedente și independente de cibernetică. Mecanologia pare,

mai mult ca oricând, o încrengătură cu știința viului și a umanului, deschizându-se spre o perspectivă antropologică ce nu mai consideră tehnologia o simplă unealtă prin care se accede la nivelul superior al civilizației.

Cyborgizarea subiectului uman nu este așadar procesul prin care omul folosește diverse instrumente pentru a deveni om (celebrul exemplu antropologic al mâinii care devine mână doar când folosește o unealtă), ci este procesul prin care omul este reprezentat drept cyborg (cibernetică și organism), prin protezare sau prin interfațare computațională, o ilustrare a ontologiei virtuale. Dacă unii teoreticieni afirmă că primul cyborg este întâiul om care a construit și a utilizat o unealtă sau este monstrul ficțional Frankenstein, lucrarea prezentă analizează dimensiunea cibernetică sincronică a termenului, așa cum s-a conturat aceasta începând cu a doua jumătate a secolului XX. Acest lucru nu înseamnă însă că exemplele diacronice de artificializare, de mecanizare sau de industrializare a umanului nu își aduc contribuția la procesul actual de cyborgizare sau că acesta din urmă a apărut ca o ruptură, fără urmarea unei continuități de concepere și de practicare a relației om-mașină. Astfel, cibernetica, așa cum este aceasta fondată în principal de Norbert Wiener („un umanist imprudent” – vezi David, 1965) ca știință a informației, continuă analogia om-mașină, în același timp adăugând dimensiuni noi, încercând să pună capăt dualismului mecanicism vs vitalism. Vechea împărțire a lumii în teritoriul inanimatului (al fizicii) și în cel al viului (al biologiei) este răstălmăcită și contorsionată în imaginea cyborgului, entitate mijlocită grație incorporării umanului de către știința ciberneticii. Abandonarea de către cibernetică deopotrivă a determinismului organic și a mașinismului mecanic a prilejuit relaționarea dintre biologic și mașinic până la interferență și feedback: umanul a intrat mental, senzorial și corporal în procesul medierii, aducând o contribuție organică elementului mașinal, iar computerul a

dobândit un rol de intermediar tehnologic sau de interfață în cadrul acestui sistem circuitar, reglând prin retroacțiune simbioza și interacțiunea. Însuși părintele ciberneticii (vezi Wiener, 1954) nu se limitează să stabilească relația comunicațională ființă umană-computer sub imperiul controlului, ci raportează omul la mașina informaticii în diverse moduri: ontologic, psihologic, sociologic și cultural.

Dacă analogiile istorice om-mașină au putut fi interpretate drept reprezentări ale monstruosului, atât în ficțiune, cât și în realitatea fizică (de la Frankenstein la păpușile mecanice de tipul panopticonului), cyborgul poate intra în același regim al monstruozității. Prin monstruozitate înțelegem aici lipsa de obișnuință cultural-existențială sau de tradiție, o deviere de la tipar sau o nesupunere față de norme și legi. Un corp cyborgic, jumătate om, jumătate calculator, se poate înscrie în direcțiile mitologiei și ale imaginației umane de tip science-fiction, însă se poate manifesta în mod existențial-actanțial în viața de zi cu zi. Prima categorie este ilustrată de creaturi din literatură, cultură populară sau cinematografie: „monștri” cyborgici care sfidează opoziția dintre normalitate și anormalitate, înscriindu-se în cadrele unui anormal care tinde spre normal sau care este acaparat în zona normei și a normalizării. În noul context, „anormaliile” sau „anormalii” (vezi Foucault, 1999) sunt ființe cyborgice ficționale lipsite de idealurile normalității clasice, hibride și disproporționale, dezintegrate și asimetrice, ieșite din tiparele socialului: cyborgi neadaptati, având o corporalitate transmutată și o interioritate coșmarescă, aspirând însă la integrarea umană și la spiritualitate (precum replicanții, Terminatorul, Robocop-ul, androizii). Încercarea de transcendere a limitelor tehnostiinței este văzută în această ilustrare ca o întoarcere nefastă împotriva propriului demers, ca o tentativă de „răzbunare” a naturii sau ca o „revoltă” a produselor tehnologiei, ca în perspectivele ficționale distopice de tip cyberpunk. Astfel că majoritatea ficțiunilor

ajung să demonizeze știința și tehnologia sub forma unei forțe care amenință și distruge individul și umanitatea însăși. Imaginile ficționale ale cyborgului nu sunt lipsite de însușiri precum violența și masculinitatea, dar nici de aspirații umane sau de trăsături ale umanizării, de victimizare și de sclavie (precum numeroasele exemple din suita de literatură și cinematografie cyberpunk).

Cel de-al doilea model, al „cyborgilor printre noi”, model pentru care mașina computațională este o extensie a trupului și a minții, este exemplificat de fizicianul Stephen Hawking prin prezența sa fizică virtualizată, prin vocea protezică ce îi asigură o teleprezență vocală electronică, atât în apropierea sa, cât și la distanță, prin scrierea la computer în vederea comunicării gândurilor sale. Omul de știință, ținut într-un scaun cu roțile, devine parte a unui sistem organic-tehologic, ale cărui funcții neuronale și motrice sunt asigurate parțial de un computer: de la vorbire și scriere la mișcare – vezi site-ul hawking.org.uk. Un alt exemplu de cyborg care există în realitatea fizică este profesorul englez de cibernetică de la Universitatea din Reading, Kevin Warwick, care a început o serie de experimente pe propriul corp, în special prin implantarea cipurilor computerizate, în speranța amplificării activității sistemului nervos – vezi site-ul kevinwarwick.org. De asemenea, profesorul a instalat cipuri și în corpul soției sale, în vederea stabilirii unei comunicări directe între sistemele nervoase ale celor doi, incluzând îmbunătățirea comunicării impulsurilor sexuale. Primul cyborg al lumii fizice este considerat însă a fi Steve Mann, profesor la Universitatea din Toronto și fondator al computării portabile (*wearable computing*), iar primul om care și-a implantat un microcip identitar în corp este artistul Eduardo Kac, în cadrul unei instalații de artă intitulate *Time Capsule* (1997) și desfășurate la centrul cultural Casa das Rosas din São Paulo, Brazilia. De asemenea, bolnavii de depresie cronică se încadrează în aceeași

paradigmă cyborgic-contingentă, întrucât nervilor acestora li se aplică stimulări electronice în scopul îmbunătățirii stării lor psihice, pentru ca, în viitor, pasul următor preconizându-se a fi implantarea acestor stimulări direct în creier.

„Indetermanența” cyborgului, termen derivat din cuvintele indeterminare sau metisare și imanență, este o trăsătură care îl situează pe acesta în proximitatea postmodernismului: lipsa purității naturale se adaugă fenomenului de transgresie a barierelor și de corporealizare hibridă a cyborgului în spațiul virtual. Nefiind doar metaforă, mit sau ficțiune, cyborgul este o realitate corporală virtuală, o formă uman-tehologică și un eveniment sau o devenire permanentă într-un sistem bipartitionat sau chiar pluripartitionat. Cyborgul este, în această întru(chi)pare, un corp virtual, în sensul unei virtualități ca marcă a indiscernabilității dintre real-material și ireal-ficțional, și nu ca o condiție a irealității sau a imaterialității. Cyborgul intermediază atât între disciplinele tehnostiintifice și cele umaniste, cât și între realitate sau viață, ficțiune sau metaforă.

1.2. Destructurarea opozițiilor natural-artificial și subiect-obiect

Artificialul nu mai înseamnă, începând cu a doua jumătate a secolului XX, doar crearea de ființe mecanice sau imaginarea de ființe fabuloase ficționale și, ajungând în proximitatea domeniului vieții artificiale, nu mai poate fi redus la înțelesul de absență a viului sau a fizicului organic. Automatizarea caracteristică mașinilor automate se întâlnește cu animarea nu doar în înțelesul de animație sau de desen animat, ci și de animism, redefinind procesele mișcării și ale însuflețirii (*anima*) prin combinarea dintre domeniul viului și inginerie. Artificiul și automatul continuă să se manifeste în rețelele cibernetice de comunicare în cadrul cărora se observă o combinație între

intervenția umană și automatizarea *browser*-elor și a programelor artificial-evolutive. Circuitul informatic este o convergență a tehnologiilor inteligente (vezi Ross, 1994), răspunzând prin feedback, și a umanului integrat în sistemul automat (vezi Morse, 1994). Artificialul devine în acest context o articulare a vitalului (a celebrului elan vital), o formă de vitalitate care nu mai corespunde însă strict proceselor organice ale materiei. De la natura universului sau a organismului se urmărește trecerea la un soi de cybernatură, modalitatea postnaturală de coexistență a informației cu biologia, în momentul în care tehnologiile calculatorului pot fi considerate o a doua natură.

Depășind opoziția facilă dintre artificial și natural sau biologic, noii „monștri” digitali, existențiali sau fictivi, de la cyborgi la viruși electronici și la entități ale vieții și ale inteligenței artificiale, ființe pe jumătate vii, pe jumătate sintetice, marchează hibridizarea dintre artificiu și organicitate. Adesea, logica mașinilor și a numerelor, a calculului și a simbolului informatic este privită adesea ca un fenomen de impunere a „naturalului” în contextul dispariției „adevărului” natural, automatul și automatizarea fiind devaluate. În viziunea acestui capitol însă, artificialul de tip cibernetic nu înlocuiește în întregime naturalul, precum insinuează critica de tip Virilio, ci îl completează în formă și/sau în funcție, estetic-formal și/sau pragmatic până la obținerea unei fuziuni funcționale. De asemenea, nu este un simulacru care conduce la dispariția naturalului sau a organicului, cum sugerează teoria critică de tip Baudrillard, pentru care realul a ajuns să fie considerat doar ceea ce este operațional, situat la interfața calculatorului. În cadrul raportului filosofic artificial-natural, se remarcă, în diacronie, cu precădere două atitudini: una care protejează prevalența naturalului, ca amprentă a esenței sau a adevărului, iar alta care părtinește artificialul, ca glori-ficare a activității umane. Dacă filosofia în descendență

tradițională atribuie naturalului un statut de necontestat, în timp ce artificialul este depreciat ca aparență a unei imități a naturii „adevărate”, filosofia virtualității tehnologice desfide orice privilegiere. De pildă, acest recent tip de mental respinge vechea preferință pentru natural (original, autentic, real, referențial etc.) în dauna artificialului (copie, fals, ireal, autoreferențial etc.), dar nu cade în capcana favorizării celui de-al doilea termen. De asemenea, această filosofie propune distincției obișnuite dintre artificial și natural perspectiva unei coexistențe dinamice, conflictuale și creative, suprapunând, dar și intersectând, aceste două modele existențiale.

O altă interpretare împământenită a raportului artificial-natural acordă primului termen al presupusei dihotomii înțelesul de act sintetic sau de rezultat al acțiunii umane, pe când naturalul rămâne categoria defavorizată a realității neafectate de intervenția activă a omului. Această interpretare predomină în filosofia occidentală și conduce către direcția acționismului din cadrul numeroaselor tipuri de umanism apărute de-a lungul istoriei. Filosofia virtualului tehnologic se delimitează și de această poziție care autorizează proeminența artificiei (a ceea ce poate să fie) asupra naturii (a ceea ce este). Prin chiar această diferențiere, se pot valorifica ambele regimuri ontologice într-un proces de fuziune a (post)umanului și a naturalului, a operaționalului și a organicului, a digitalului și a visceralului. Această coabitare este ilustrată în cea mai mare măsură prin domeniul biotehnologiei (în special coexistența dintre organul natural și cel artificial sau protezic – vezi discuția de mai jos), care se bazează, în principal, pe simularea artificială a naturalului. Se desfide astfel presupuziția de imitare „banală” a acestuia din urmă în procesul artificializării. Prin urmare, interstițializarea dintre artificial și natural constituie, în contextele tehnologiilor digitale, concretizarea tendinței de valorificare a experiențelor artificiale sau tehnologice drept experiențe naturale nemediate, ceea ce, la o

extremă, poate însemna într-adevăr denaturare și „efect” hiperreal, în terminologie baudrillardiană. În special prin tehnicile simulării cibernetice, naturalizarea artificiei sau a artefactului se desprinde de accepțiile precedente ale artificialului, precum falsitatea sau disimularea, configurând noi teritorii ale corporealității, cum ar fi natura asistată de calculator sau viața artificială (vezi mai jos). Întreținerile ontologice dintre corporal-biologic și tehnologic-informațional sunt întemeiate pe o logică a dizolvării dualismelor sau a interfațării permanente: componentele corporale provenite din bioinginerie sunt o reconstituire tehnologică a trupului natural. Diversele forme ale „întrupării tehnologice” (vezi Balsamo, 1995, pentru o încercare de catalogare a acestora) sunt ilustrări ale reconceptualizării trupului uman ca ținând simultan de două sisteme ontologice: naturalul sau organicul și tehnologicul, adesea alăturat culturalului. În oricare dintre aceste structurări, corpul uman și artefactul sunt întrepesute în mod literal-material: mașinii i se atribuie funcții organice, în protezarea cibernetică, sau chiar o viziune vitalistă, în viața artificială, în timp ce perspectiva asupra ființei umane este reconstruită în funcție de noile tehnologii ale corporealității virtuale. În această direcție, o serie de constructe, în aparență paradoxale, emerg în modelele actuale ale tehnoculturii, precum sintagma „natură asistată de calculator”.

Natura reconstruită în mod digital este definită prin topologii specifice de prezență, acțiune și intervenție, de la experiențe conective la evenimente translocale sau globale, de la incorporări repositionate în rețea la subiectivități extinse și repotențate local. Acest tip de naturalism digital este o formă mimetică de simulare (întâlnit în jocuri pe computer, în filme de animație digitală, în simulările de zbor sau în simulările medicale ale trupului și ale creierului), cu ajutorul căreia spațiile sau experiențele naturale sunt redade prin simbioza om-calculator. Natura și naturalul sunt „artificializate” sau

„sintetizate” în cadrul interfeței calculatorului până la obținerea efectului de naturalețe într-un sistem cognitiv autoorganizational și transformațional, dobândind o ordine artificială secundă. *Natura asistată de calculator* (*Computer Aided Nature* sau CAN) este o sintagmă bricolată de grupul de artiști suedezi constituit din Yvonne Wilhelm, Alexander Tuchacek și Christian Hübner (vezi Knowbotic Research, 1996) după modelul sintagmelor *Computer Aided Graphics* sau *Computer Aided Design*. Aplicată simulărilor computerizate referitoare la Antarctica efectuate de oamenii de știință, sintagma încearcă să surprindă relația dintre empirismul legilor naturii și condițiile de posibilitate ale sistemelor informaționale, dar și legătura strânsă dintre fapt și ficțiune, dintre știință și artă: naturalul, nefiind conceput sau perceput drept ceea ce este, ține de regimul a ceea ce poate să fie. În acest cadru, natura nu mai este disociată de cultură, știință și tehnologie, astfel încât definiția științifică a naturii depinde de sistemele computațional-comunicaționale în mod intrinsec, de colaborarea sau interacțiunea dintre utilizatorii rețelei și codurile de date. De pildă, instalația intitulată „Dialogue with the Knowbotic South” a grupului de artiști ilustrează aceste configurații practice prin intermediul agenților cunoașterii echipați cu algoritmi genetici (*knowbots*) care mediază între natura referențială (continentul de la Polul Sud) și simulările computerului sau operațiile telerobotice prin generarea de viziuni în Internet. Sistemelor digitale dotate cu senzori le revine rolul de a analiza porțiuni de realitate naturală și de a construi o natură computațională sau un model cybersimulațional (o natură creată din ecuații matematice care reflectă „efectele sistemului” așa cum ar putea să aibă loc în „natura de referință”). Evident, naturalul este identificat în acest context tehnocultural cu computaționalul. Funcția de percepție umană a naturii ca o condiție necesară cunoașterii este preluată de mașini, de la sateliți și

extremă, poate însemna într-adevăr denaturare și „efect” hiperreal, în terminologie baudrillardiană. În special prin tehnicile simulării cibernetice, naturalizarea artificiului sau a artefactului se desprinde de accepțiile precedente ale artificialului, precum falsitatea sau disimularea, configurând noi teritorii ale corporealității, cum ar fi natura asistată de calculator sau viața artificială (vezi mai jos). Întretăierile ontologice dintre corporal-biologic și tehnologic-informațional sunt întemeiate pe o logică a dizolvării dualismelor sau a interfațării permanente: componentele corporale provenite din bioinginerie sunt o reconstituire tehnologică a trupului natural. Diversele forme ale „înrupării tehnologice” (vezi Balsamo, 1995, pentru o încercare de catalogare a acestora) sunt ilustrări ale reconceptualizării trupului uman ca ținând simultan de două sisteme ontologice: naturalul sau organicul și tehnologicul, adesea alăturat culturalului. În oricare dintre aceste structurări, corpul uman și artefactul sunt întrețesute în mod literal-material: mașinii i se atribuie funcții organice, în protezarea cibernetică, sau chiar o viziune vitalistă, în viața artificială, în timp ce perspectiva asupra ființei umane este reconstruită în funcție de noile tehnologii ale corporealității virtuale. În această direcție, o serie de constructe, în aparență paradoxale, emerg în modelele actuale ale tehnoculturii, precum sintagma „natură asistată de calculator”.

Natura reconstruită în mod digital este definită prin topologii specifice de prezență, acțiune și intervenție, de la experiențe conective la evenimente translocale sau globale, de la incorporări repoziționate în rețea la subiectivități extinse și repotențate local. Acest tip de naturalism digital este o formă mimetică de simulare (întâlnit în jocuri pe computer, în filme de animație digitală, în simulările de zbor sau în simulările medicale ale trupului și ale creierului), cu ajutorul căreia spațiile sau experiențele naturale sunt redată prin simbioza om-calculator. Natura și naturalul sunt „artificializate” sau

„sintetizate” în cadrul interfeței calculatorului până la obținerea efectului de naturalețe într-un sistem cognitiv autoorganizational și transformațional, dobândind o ordine artificială secundă. *Natura asistată de calculator* (*Computer Aided Nature* sau CAN) este o sintagmă bricolată de grupul de artiști suedezi constituit din Yvonne Wilhelm, Alexander Tuchacek și Christian Hübler (vezi Knowbotic Research, 1996) după modelul sintagmelor *Computer Aided Graphics* sau *Computer Aided Design*. Aplicată simulărilor computerizate referitoare la Antarctica efectuate de oamenii de știință, sintagma încearcă să surprindă relația dintre empirismul legilor naturii și condițiile de posibilitate ale sistemelor informaționale, dar și legătura strânsă dintre fapt și ficțiune, dintre știință și artă: naturalul, nefiind conceput sau perceput drept ceea ce este, ține de regimul a ceea ce poate să fie. În acest cadru, natura nu mai este disociată de cultură, știință și tehnologie, astfel încât definiția științifică a naturii depinde de sistemele computațional-comunicaționale în mod intrinsec, de colaborarea sau interacțiunea dintre utilizatorii rețelei și codurile de date. De pildă, instalația intitulată „Dialogue with the Knowbotic South” a grupului de artiști ilustrează aceste configurații practice prin intermediul agenților cunoașterii echipați cu algoritmi genetici (*knowbots*) care mediază între natura referențială (continentul de la Polul Sud) și simulările computerului sau operațiile telerobotice prin generarea de viziuni în Internet. Sistemelor digitale dotate cu senzori le revine rolul de a analiza porțiuni de realitate naturală și de a construi o natură computațională sau un model cybersimulațional (o natură creată din ecuații matematice care reflectă „efectele sistemului” așa cum ar putea să aibă loc în „natura de referință”). Evident, naturalul este identificat în acest context tehnocultural cu computaționalul. Funcția de percepție umană a naturii ca o condiție necesară cunoașterii este preluată de mașini, de la sateliți și

telescoape la scanere și echipament de măsurare și este înlocuită de tehnicile de calcul și de numerizare :

Seriile înregistrate ale valorilor măsurate reprezintă condițiile naturale în forma structurilor de date codate digital. În scopul acestor procese de transformare, Antarctica este cercetată (atât în apa adâncă, precum și în orbită, în pachetul de gheață sau în craterele vulcanice) printr-o formidabilă gamă de instrumente de măsurat automate, care, instalate și întreținute de oameni de știință, observă și înregistrează fenomenele naturale ca pe o extensie a organelor perceptive. Aceste instrumente de măsură împart întreaga natură în unități de informație procesabilă (Knowbotic Research, 1996).

Construirea și refigurarea naturii înseși ca o lume artificială, însă cu efecte naturaliste, reprezintă procese propuse adesea, în contextele simulărilor cibernetice, ca o alternativă, mai confortabilă chiar, a naturalului. Realitatea virtuală este numită, în diacronia utilizării sintagmei, realitate artificială, calificare care atrage după sine echivalarea dintre artificial și virtual, în cadrul realului însuși. Totuși, artificiul cibernetic rămâne un construct uman și nu se vrea situat la polul opus al naturalului sau al biologicului. Dimpotrivă, se urmărește ca artificiul cibernetic să suplimenteze natura, fiind ipostaziat ca o a doua natură, una tehnologică: artificialului nu îi mai revine rolul de substitut al naturalului sau al organicului (ca în gândirea modernist-industrială), ci de complinire a acestuia. Dacă iluminiștii au recurs la separații de tipul minte-trup sau rațiune-simțire în scopul obiectivării și măsurării naturii sau dacă postmoderniștii încearcă să recupereze corporalul și sentimentul, haosul și instinctul naturii din ordinea modernistă, ciberneticienii vor să reunească naturalul sau biologicul și artificialul, fără a favoriza unul dintre termeni. Reconciliind contrariile și resuscitând intensitățile practice ale fiecărei singularități conceptuale, acesta pare a fi țelul creării modelelor

tehnoculturale în spațiul virtual, un țel ambițios, nelipsit însă de probleme, greutate și contradicții, compromisuri și conflicte, după cum se poate observa pe tot parcursul acestui studiu. Natura (inclusiv corpul) și tehnologia/cultura/arta sunt combinate în forme ontologice hibride, uneori monstruoase și înfricoșătoare, alteori seducătoare și atractive. Ontologia virtuală se dovedește a ține, ca în exemplul creaturilor de viață artificială (vezi mai jos), de un „regim nocturn” al imaginarului (Durand, 1998).

În continuarea depășirii dihotomiei artificial-natural/biologic se remarcă renunțarea la o altă opoziție filosofică tradițională, și anume la aceea dintre obiect și subiect, în cadrul filosofiei virtualului tehnologic. La fel cum omul este socotit a plonja în universul obiectual cibernetic, lăsându-se interpenetrat de tipare material-tehnologice și de funcții și acțiuni computaționale, se presupune că elementul mașinal se subiectivează sau se încrucișează cu modele ale subiectivității. Spațiul tehnologic virtual este configurat de negocierile și de interacțiunile dintre utilizator și obiectul digital, ultimul reacționând în mod activ la comenzile primului, așa cum un icon de pe desktopul computerului răspunde la mișcările și acțiunile utilizatorului. Mai mult, obiectele de la interfața calculatorului sunt „prietenoase” (termen aplicabil designului intuitiv al interfeței), fiind angajate în medierea dintre reificare și procesualitate subiectivă și producând sisteme hibride, subiectiv-obiective, jumătate subiect, jumătate obiect. Un obiect computațional de acest tip nu (mai) este caracterizat prin pasivitate, închidere și autoreferință, stabilitate și integritate. Dimpotrivă, intră în dialog cu subiectul uman, devenind la rândul său un subiect computațional și întemeind o interstițialitate corporeală dinamică, specifică legăturilor și întreruperilor din fluxurile de date ale rețelei. Un obiect al interfeței digitale, un instrument mașinic cu care utilizatorul interacționează și comunică prin feedback, un program sau o

unealtă din cadrul său, toate acestea nu sunt doar extensii ale corpului uman de tipul mouse-ului ca prelungire a mâinii, ci sunt componente ale unui sistem în care acțiunile, comenzile și răspunsurile se întrepătrund până la conlucrarea dintre obiect și subiect.

Dizolvarea granițelor dintre obiect și subiect sau dintre pasiv și activ este ilustrată prin exemplul agenților cognitivi (vezi Maher, Gero, Smith și Gu, 2003), prin intermediul cărora lumile, obiectele și spațiile virtuale devin actori și îndeplinesc anumite sarcini. Computarea bazată pe agenți ai cunoașterii datează din anii '70, ca o ilustrare a convergenței de idei dintre inteligența și viața artificiale (vezi Steels, 1995; Maes, 1995), deși abia în anii '90, cu ajutorul Internetului, aceștia au devenit populari. O definiție unanimă îi apreciază pe acești agenți drept sisteme intenționale, operând independent și rațional și interacționând multiplu, într-o viziune care survolează barierele dintre actor și spectator, uman și non-uman, intenționalitate și obiectualitate. Spre deosebire de obiectele obișnuite ale lumii virtuale, de la clădiri la reprezentările avatarice, care sunt limitate la un răspuns conform cu preprogramarea lor, agenții raționează cu privire la (inter)acțiunile lor, fiind în stare să permită sau să restricționeze accesul unui anumit utilizator. Aceste „obiecte” cognitive virtuale sunt dotate cu „memorie” și dispun de autonomie reglată prin parametrii programării, își adaptează și își reglează comportamentul în funcție de schimbările din spațiul digital și din cel fizic uman. Agenții cognitivi operează în lumile virtuale, putând să „perceapă”, grație senzorilor, să raționeze și să acționeze sau să modifice spațiul digital, să răspundă în mod particular fiecărui utilizator, mulțumită efectorilor. Capabili să decidă în legătură cu o anumită acțiune, fiind reflexivi, reactivi și proactivi, pot avea un comportament flexibil, comunicativ și social, îndeplinind acțiuni colective și cooperative. Mai mult chiar, agenții pot „învăța” din procese anterioare,

„memorând” diverse evenimente și realizând anumite acțiuni (care au fost repetate) din reflex. Un alt tip de ilustrare a relaționării strânse dintre obiect și subiect sau dintre inteligența și viața artificiale este modelul *cyberpet*-urilor (*cyberpets*) Furby, „prietenul emoto-tronic” sau Tamagotchi, *pet*-urile virtuale produse de compania japoneză Bandai. Aceste „obiecte” electronice „însuflețite” sunt privite drept o formă de viață care necesită îngrijire și dragoste, având senzori de mișcare, tactili sau sensibili la lumină, vorbind propria limbă și limba învățată de la proprietari, putând interacționa cu un alt „obiect” de acest tip și fiind capabile să arate stări emoționale.

1.3. Inteligența și viața artificiale (de la agenții cognitivi la virușii compuționali)

Permeabilitatea categorială dintre artificial și natural/biologic, pe de o parte, și dintre obiect și subiect, pe de altă parte, este reliefată în noi discipline, precum inteligența artificială și viața artificială. Conturat ca o lume intermediară între subiect și obiect, între limbajul natural și algoritm, computerul derulează procese cognitive, astfel că, deopotrivă, percepul sau obiectul și receptorul sau subiectul sunt interiorizate în universul digital. Notăția binară a logicii formale a lui Boole de tipul 0 și 1 este translată în biți (unitățile informaționale de bază), iar ciberneticieni precum Claude Shannon demonstrează transformarea acestor operații în stările *on* și *off* ale componentelor electronice. Domeniul inteligenței artificiale nu poate fi separat de lucrările promotorilor ciberneticii, care, plecând de la premisa că ordinatorul nu oferă o viziune reductivă asupra științei și asupra lumii înseși, spre deosebire de tehnologiile precedente, au început să considere computerul un adevărat amplificator mental. Astfel, Bush (1945) discută

gândirea asistată de calculator, Licklider (1960) analizează simbioza om-computer din perspectiva construirii de interfețe conform unui model uman, Engelhart (1962) este interesat de modalitățile prin care grafica interactivă augmentează intelectul uman, Sutherland (1965) dezvoltă un simulator grafic interactiv etc. Pentru aceștia, calculatorul este capabil să creeze medii virtuale care nu reduc spiritul uman, ci, dimpotrivă, permit explorarea și interacțiunea în noi forme, sporite și extinse. De asemenea, domeniul inteligenței artificiale se leagă de robotică, de teleoperare (prin sistemele om-robot) și de teleprezență (termen inventat de Marvin Minsky în 1979 la laboratorul de inteligență artificială de la MIT, după ideea robotului telecomandat din povestirea științifico-fantastică *Waldo* scrisă în 1940 de Robert A. Heinlein). Aceste discipline proclamă existența umanului dincolo de barierele locale ale corpului și relaționează omul cu roboții mobili așa cum cibernetica realizează fuziunea dintre om și calculator. Toate aceste științe noi raportează omul, și în special inteligența umană, la mașina computațională sau la roboți în primul rând în vederea îmbunătățirii capacităților cognitive și perceptive ale ființei umane. Astfel, natura și condiția umane se află în centrul oricărei concretizări a virtualității tehnologice, de la robotică și teleprezență la agenți ai cunoașterii.

O istorie a inteligenței artificiale se poate întinde de la primul sistem de logică inventat de Aristotel și de la realitatea „numerică” a lui Pitagora la *Leviatanul* lui Thomas Hobbes, care explică imaginația, percepția și memoria umane în termeni mecanici, la mașina de calcul a lui Pascal și la calculul universal al lui Leibniz din secolul al XVII-lea, de la algebra binară a lui Boole și mașinile de calcul mecanic-programabile ale lui Charles Babbage și Ada Byron (Lady Lovelace) din secolul al XIX-lea la *Principiile matematice* ale lui Bertrand Russell și Alfred North Whitehead. Însă domeniul inteligenței artificiale, în înțelesul modern, datează de la mijlocul

secolului XX, când inventarea computerelor a făcut posibilă realizarea de programe capabile să îndeplinească sarcini inteligente. Numele câtorva pionieri sunt Vannevar Bush și A.M. Turing, Claude Shannon și Norbert Wiener, John McCarthy (cărui i se atribuie inventarea sintagmei în 1956, la o conferință din Darmouth), Herbert Simon, Allen Newell și J.C. Shaw (care au demonstrat funcționarea primului program în domeniu, *Logic Theorist*). De asemenea, printre realizările însemnate în domeniu se numără: limbajul Lisp (John McCarthy), rețelele semantice de translare computerizată (Margaret Masterman), programul Analogy (Thomas Evans), softul interactiv Elisa (Joseph Weizenbaum), limbajul Smalltalk (Alan Kay și Adele Goldberg) sau programul autonom de desenare Aaron (Harold Cohen). O diversificare și o avansare a metodelor și a tehnicilor de inteligență artificială se înregistrează începând cu anii '90. O importanță considerabilă în cadrul domeniului o deține „testul Turing”, inventat de A.M. Turing și prezentat în *Computing Machinery and Intelligence* (1950). Testul constă într-un experiment orientat spre dovedirea unui comportament inteligent din partea mașinilor: dacă omul este incapabil să facă diferența între un om și o mașină, atunci se presupune că mașina este inteligentă. Un subiect uman și o mașină sunt situați în camere separate de cea a unui om-arbitru, care comunică cu primii prin intermediul unei tastaturi și care trebuie să decidă, prin întrebări adresate celor doi, care dintre aceștia este subiectul uman și care este mașina. Deși acest test nu a fost trecut de nici un calculator, din cauza dificultății încorporării cunoașterii de bun-simț într-o mașină, a stârnit numeroase semne de întrebare, entuziasm și critici acide. Inteligența mașinală este pentru Turing o imitare sau o reprezentare mimetică și pragmatică (nesemantică) a inteligenței umane, perspectivă continuată în numeroase discursuri și practici ale analogiei calculator-sistem nervos, de la compararea componentei de stocare a

informației în computer cu organul memoriei până la metafora creierului artificial. Printre primii cercetători care au diseminat terminologia neurologică în discursul cibernetic se numără matematicianul John von Neumann, prin crearea unor automate autoreproductive.

Domeniul inteligenței artificiale dorește, în genere, să înregistreze modurile în care înțelesurile conceptelor de *mințe*, *conștiință*, *experiență*, *rațiune*, *cunoaștere*, *creativitate*, *etică* se modifică grație inventării și avansării tehnologiilor computării, deși voci extreme afirmă posibilitatea creării de minți artificiale în corpuri computerizate (vezi Bynum și Moor, 1998). De la utilizarea științelor computaționale în epistemologie (vezi Pollock, 1998; Kyburg, 1998) și, în genere, în filosofia științei (vezi Thagard, 1998; Darden 1998) până la integrarea filosofiei minții în studiile cybersociale (vezi Churchland, 1998), nu se dovedește a fi o mare distanță. Numită „ecologie cognitivă” (vezi Lévy, 1994), popularea spațiului cu forme variate de inteligență, uman-cibernetice sau de conștiință robotică (vezi Rucker, 1995), se vrea a fi un exemplu al faptului că „inteligența” nu mai poate fi considerată o proprietate strictă a umanului. Astfel, cybermașinile, depășind înțelesul mecanicist, sunt relaționate cu operațiile biologice ale creierului datorită invenției și dezvoltării rețelelor neuronale, a procesării paralele și a hardware-ului evolutiv. Adepții inteligenței artificiale proclamă atât faptul că „realitatea este computațională” (vezi Steinhart, 1998), aderând la o „metafizică digitală” a modelelor computerizate din fizică, de tipul *cellular automata*, cât și faptul că mintea este computațională, afiliindu-se unei filosofii proprii care se ghidează după principiile rețelelor neuronale. Atât extinderea conceptului de „moralitate artificială” prin intermediul agenților cunoașterii care iau decizii în situații sociale (vezi Danielson, 1998) sau a celui de „etică informațională globală” (vezi Bynum, 1998), cât și importanța rolului computerului în

procesele de învățare și de educare (vezi Fetzer, 1998). Susținătorii inteligenței artificiale propun scenarii ale viitorului, în special atingerea nivelului de inteligență umană într-un computer neural care simulează numărul enorm de neuroni ai creierului și este capabil să-și dezvolte capacitățile cognitive prin metodele de autoorganizare specifice algoritmilor evolutivi și rețelelor neurale. Scanarea creierului este concepută drept un prim pas făcut atât pentru înțelegerea acestuia și pentru construirea unui creier artificial care să opereze aidoma, cât și pentru posibilitatea *download*-ării sale (perspectivă discutată și criticată în capitolul 3 în legătură cu transumanismul). De pildă, Kurzweil (1999) prognozează, în a doua jumătate a secolului XXI, posibilitatea ca ordinatele să citească, să înțeleagă și să împărtășească cunoștințele într-un mod superior oamenilor, să învețe să interacționeze, să-și contureze propriile valori și aspirații, prin urmare să-și dezvolte propria personalitate care poate să difere de trăsăturile unei personalități umane. Mai mult chiar, se prevede imposibilitatea distingerii între o inteligență umană și una artificială și pretenția inteligențelor artificiale de a avea propriile drepturi și de a li se recunoaște meritele și calitățile.

Critica inteligenței artificiale nu a întârziat să apară, începând cu critica noțiunii și a definiției de inteligență, naturală sau artificială (vezi Krueger, 2000). Susținătorilor inteligenței artificiale li se aduce adesea contraargumentul umanului care nu poate fi programat, spre deosebire de o mașină computațională sau de un software care sunt prin definiție programabile: corpul și mintea umane rămân „demodate” din acest unghi, întrucât nu pot fi upgrate aidoma unui sistem informatic. Critici precum Searle (1981, 1992) sau Dreyfus (1993, 1998) denunță programul inteligenței artificiale prin lipsa de plauzibilitate, aducând contraargumente antropocentrice: computerele nu pot avea minte (de la înțelesurile de judecată și rațiune la cele de înțelepciune și imaginație) sau conștiință

(de la sensul de sentiment despre propria existență până la cel de spirit sau de responsabilitate, de la dreptul de a avea orice concepție până la apartenența socială) întrucât acestea sunt specifice umanului. Searle (1981) împarte susținătorii inteligenței artificiale în două orientări teoretice, una pentru care computerul este o minte programată, un instrument care gândește (direcția *hard*), și alta pentru care computerul este un instrument întrebuințat în studiul minții umane, ajutând omul să gândească (orientarea *soft*). Ideologia programului „tare” al inteligenței artificiale, arogându-și dimensiuni ontologice, nu doar epistemologice, este cea mai criticată. Astfel, zarurile fiind aruncate de profeții inteligenței artificiale la extremitatea periculoasă a gândirii, se întrevede posibilitatea „descărcării” minții umane în cadrul computerului (vezi în capitolul 3 discuția despre transumanistul Moravec). Dacă Dennett (1978) este optimist în ceea ce privește presupuziția că o posibilă achiziționare a unui nou tip de trup/hardware ar lăsa intactă personalitatea/software umană, împotriva acestui tip de atitudine s-a luat imediat poziție, problematica însăși care stă la baza inteligenței artificiale fiind socotită discutabilă. Contraponderea la programul „tare” vine din partea lui Penrose (1989), care consideră că mintea umană este legată de suportul său material, creierul, iar algoritmizarea tuturor operațiilor gândirii umane nu se poate dovedi practic. Critic al inteligenței artificiale, Penrose proclamă superioritatea minții umane grație faptului că aceasta poate rezolva probleme nerezolvabile în principiu, pe când computerul nu face decât să urmeze un algoritm. Perspectiva rațiunii umane supuse algoritmizării converge cu imaginea omului software supraviețuind în mod informațional, imagine propulsată pe frontispiciul transumanismului, însă criticată pe măsura entuziasmului manifestat. Mintea umană programată într-un mod deopotrivă natural și artificial este un paradox formulat de către Hofstadter (1981): tot ceea ce se întâmplă în minte

în mod informal se derulează potrivit regulilor unui sistem formal, astfel încât creierul uman algoritmizat reprezintă un „eu” uman cu toate procesele cognitive implicate.

O primă și însemnată critică adusă inteligenței artificiale este faptul că gândirea nu poate să fie computaționalizată, iar mintea nu poate fi pentru creier ceea ce un program reprezintă pentru un computer, adică o procesare de informații. În același timp este criticat modelul funcționalist al minții umane, întâlnit în cadrul științelor cognitive, conform căruia studiul minții se concentrează mai degrabă asupra organizării funcționale, decât asupra implementării neurobiologice a aceleiași organizări. Acestor perspective li se aduce contraargumentul „camerei chinezești” (vezi Searle, 1981), potrivit căruia un software constă din simple manipulări de unități sintactice, pe când mintea umană presupune operații intenționale, semantice care nu pot surveni dintr-o pură procesare de simboluri informatice (vezi alte patru contraargumente detaliate în Searle, 1992, pentru o aprofundare a criticii inteligenței artificiale). Astfel, prin contraargumentul „camerei chinezești”, Searle (1981) dovedește faptul că intenționalitatea și înțelegerea sunt specifice operațiilor creierului uman și rezistă proceselor computerizării: ordinatoarele nu „înțeleg”, în sens semantic, chineza, doar simulează corectitudinea unei fraze în chineză. O altă critică adusă inteligenței artificiale este faptul că, deși există mașini care pot învăța (prin intermediul unor algoritmi speciali), abilitățile acestora sunt limitate la aspectele logice ale procesului învățării, neputând avea acces la caracteristicile intrinseci ale învățării umane. Conform cu bine-cunoscutul stigmat al paradoxului computațional care exprimă tipul savanților idioți, mașinile inteligente sunt stupide, putând efectua operații complexe de calcul, dar neputând înțelege o glumă sau o ironie. Utilizând concepte abstracte, computerele nu reușesc să acceadă la înțelegerea acestora în modurile în care

reuesc creierul și simțurile umane, capabile de a percepe concretul. Chiar dacă, datorită algoritmilor genetici sau rețelilor neuronale, există programe care interacționează cu mediul, dobândind o anumită autonomie și capacitate de autoorganizare și de autoreproducere, „inteligenta” lor este considerată sterilă și mimetică, lipsită de originalitate creatoare, de conștiință de sine, de dorință sau de intenționalitate. Redusă la rangul de obiect și privată de trăsăturile subiectivității, mașina computațională este descrisă în termeni strict operaționali, în ciuda tuturor metaforelor vitalismului și ale cognitivismului. Mai mult chiar, logica mașinilor este programată, astfel încât este, în mare parte, predictibilă și nu poate satisface imaginația umană artistică (vezi excepția programului Aaron cu privire la posibilitatea ca inteligența artificială să poată fi percepută drept creativă). În fine, pretențiile de a demonstra că mintea umană nu este decât „suprafața” programatică ce accesează o serie de instrucții cognitive și că programele simulează procesele minții umane în timp ce manipulează simboluri complexe sunt incriminate drept pure speculații. Inteligența artificială este, în aceste condiții, mai degrabă o „inteligentă sintetică” specifică „omului Turing” (vezi Bolter, 1986), în sensul în care realizează sinteza om-computer, în cadrul căreia mașina nu înlocuiește omul, ci rămâne la stadiul de instrument al cunoașterii.

Acești critici ai inteligenței artificiale au fost, la rândul lor, criticați din interiorul specializării, plecându-se chiar de la presuposițiile lor: computerele nu vor putea niciodată să gândească precum oamenii, însă acest lucru nici nu se dorește – inteligența artificială nu vrea să fie o imitare literală a inteligenței organice, ci, dimpotrivă, aspiră să-și definească propriile caracteristici de reproducere, creativitate și învățare. Argumentul acestora este că, dacă ordinatoarele nu pot fi inteligente în același sens în care este definită inteligența umană, nici oamenii nu prezintă același tip și același nivel de

inteligentă caracteristice computerelor. Telul inteligenței artificiale nu ar fi, prin urmare, atingerea nivelului de conștiință umană (care, în nenumărate cazuri, este socotit limitat), în ciuda prejudecăților vehiculate. Capacitatea de calcul a computerelor o întrece cu mult pe cea umană, umanului rămânându-i în schimb viața hormonală și psihochimică, apetitul sexual și nutritiv, emotivitatea și sentimentul. Transumanistii (vezi capitolul 3) își imaginează însă în viitor posibilitatea unirii abilităților cognitive ale programelor informatice și a trăsăturilor conștiinței umane în contextele cuplării inteligenței artificiale cu nanotehnologia, științele cyberneuronale și ingineria genetică. În cadrul acestui viitor proiectat în sens programabil, se reconsideră rolul conștiinței în raport cu utilizarea și funcționarea tehnologiei, de la teoria neurobiologică a minții, intenționalitatea manifestată în cadrul conștiințelor artificiale (vezi Jones, 2000), la modelul cuantic al conștiinței în universul definit de o structură informațională, și nu susținut de particule materiale (vezi Cowley, 2000; Chalmers, 1994), de la interfața creier-computer (vezi Kerckhove, 1990; Fromherz, 1997; Garvey, 2000) la cvasiobiecte sau obiecte inteligente (vezi Jaros, 2000). Noi teorii și experimente ale științelor cognitive încearcă să fondeze relația dintre conștiință și mediile tehnologiei, adesea uitând de prezența corporealității, de complexitatea subtilă a minții și a spiritualității umane.

În proximitatea domeniului inteligenței artificiale se află viața artificială, prin cerința reciprocității mișcării de evoluție a biologicului și a computaționalului (vezi Stork, 1995, pentru informații generale ale specializării). La fel cum știința inteligenței artificiale își propune să redefinească mintea și cunoașterea umane, știința vieții sintetice încearcă să reconceptualizeze biologia. Viața artificială este creată atât în spațiile realității virtuale, în cadrul cărora se realizează interacțiunea dintre uman și entitățile sintetizate (avataruri, agenți sau diverse

creaturi artistice digitale), cât și în formele robotice evolutive ale realității fizice (*pet*-urile electronice sau telerobotii). Pe de o parte, percepțiile umane sunt interfațate și protezate, iar pe de altă parte, teritoriile abstracte de date se „organicizează”, iar înfățișările sau relațiile dintre ele se „animă”. Entitățile virtuale sunt dotate cu un anume simț al sinelui și al celorlalți, dar și cu mecanisme emoționale, comunicaționale sau sociale, în funcție de contextul programării. Fie că sunt parteneri virtuali ai umanului în situații de teleexistență și de teleoperare, fie că sunt sisteme evolutive hibride, autoorganizaționale și autoreproductive, entitățile vieții artificiale sunt create pe baza unor algoritmi care le definesc ontologia și comportamentul. Unul dintre cele mai controversate desiderate ale domeniului îl constituie aplicarea metodologiilor vieții sintetice pentru modelarea funcțiilor creierului, considerat sistemul de procesare informațională „ultim” (vezi Shimohara, 2001). Astfel, se aspiră la realizarea unui creier artificial, autoreplicant, nemuritor și autoevolutiv, având capacitatea de a învăța, de a fi autonom și creativ, care să formeze la rândul său o societate a creierelor artificiale. Încercarea de construire a unui creier sintetic, cu rețele neuronale, utilizează modele computaționale fondate pe sisteme nervoase biologice, alăturând eforturile inteligenței artificiale cu cele ale vieții sintetice.

Bazată pe procese materiale și contingente, dialectica dintre biologic și informațional este în genere transgresată prin faptul că cibernetica nu este concepută doar ca un produs opus organicului, ci i se atribuie relații biologice, digitale și digital-biologice, într-un circuit al feedbackului și al interraportării permanente, al relegăturilor și reinițializărilor în noi forme. Entitățile nodale și sintetizatoare în sistemul info-biotic participă la derularea unei activități transformativă prin medierea unei interfețe de întâlnire a utilizatorului și a „obiectului” computațional. Corespunzând spațialității și temporalității

nedeterminate a interfeței, corporealitățile artificiale se înscriu deopotrivă într-un pasaj al metamorfozelor și într-o sedimentare ontologică evolutivă. Pe de o parte, entitățile intercorporeale se formează și se deformează în spațiul virtual. Pe de altă parte, cyberspațiul, prin caracterul lui evolutiv și extensiv, populat de agenți cognitivi, se teritorializează, prin analogia cu evoluția biologică a speciilor, ca un spațiu viu al informației transformativă sau ca un mediu al creșterii propice unor noi forme de viață, artificiale. În acest cadru, se discută și se cercetează structuri de cyberviață, având propriile caracteristici de adaptare și de reproducere sau deținând proprietatea selecției evolutive artificiale, care locuiesc în spațiul virtual, interacționează cu utilizatorul și între ele și care sunt programate să încerce să supraviețuiască, să comunice sau să întreprindă anumite acțiuni. Aceste entități sunt caracterizate prin principii ale mișcării spațiale și temporale, precum variația, alterarea, deformarea, transmutarea, deplasarea, și prin ilustrări ale automișcării, precum automatizarea biologică (de tipul *cellular automata*), autonomia, recurența, hibridizarea, algoritimizarea genetică (vezi Mitchell și Forrest, 1995). Capacitatea autoorganizării constituie, pe lângă noțiunea însăși a vieții, una dintre cele mai importante noțiuni în domeniu, mixându-se cu noțiunile complexității, ordinii spontane și interacțiunii autonome cu mediul înconjurător.

Numite „ființe simbolice” sau „ființe intermediare” (vezi Quéau, 1989, 1992, 1994), cvasiautonomie, având „cvasivieți” și fiind create prin intermediul algoritmilor, de la mașini care „gândesc” la simboluri care „trăiesc”, acestea ilustrează conlucrarea dintre inteligența artificială, imaginea de sinteză și viața artificială. Sunt hibridizări creatoare între modele matematice sau concepte abstracte și senzații fizice, între realități numerice dematerializate și percepții concrete, încarnate. Viețile artificiale, urmând desfășurarea simbolurilor matematice ale unui algoritm genetic, pot simula comportamente

colective, „sociale” și conduite individuale, idiosincratice (vezi Bonabeau și Theraulaz, 1995), sunt capabile să evolueze și să interacționeze cu spațiul virtual și cu lumea realității fizice, să se reproducă și să „moară”. Mai mult decât să evidențieze o metaforă a viului, astfel de „ființe” sau „vietăți” „trăiesc” în lumea virtuală în conformitate cu legile programării care stabilesc condițiile inițiale ale acestei lumi și conform legilor care le guvernează evoluția, deși se deschid în mod permanent spre mutații. Se remarcă faptul că aceste legi nu urmează tiparul unui determinism fad, ci relevă stranietatea imprevizibilului sau, mai degrabă, a unui amestec nefamiliar de previzibil și imprevizibil. Artiști ai domeniului, de la Tom Ray sau Christa Sommerer și Laurent Mignonneau la Karl Sims dovedesc acest lucru cu prisosință. Spre exemplu, simulatorul de viață artificială pe Internet, „TechnoSphere” (Prix Ars Electronica, 1997), creat de Gordon Selley, Rycharde Hawkes și Jane Prophet, este un univers de ființe nonbiologice, rezistând tendinței de antropomorfizare a creaturilor virtuale, însă creându-și propria comunitate și propriile trăsături de specie. La fel ca majoritatea inițiativelor de acest tip, utilizatorii online intră în interacțiune cu aceste ființe numerice care coabitează în spațiul virtual în ritmuri diferite de evoluție. Convergența dintre principiile informaticii și cele ale biologiei produce un sentiment de alteritate, de diferență și de stranietate în ceea ce privește posibilitatea accesului la codul însuși al vieții. Plecând de la ideea că viața este controlabilă și programabilă ca un cod digital (viața *in silico* – vezi Casti, 1993), demersurile ciberneticienilor, ale tehnobiologilor și ale artiștilor vieții artificiale doresc să rescrie alfabetul genetic în noi forme existențiale. Pentru această finalitate, se derulează cercetări variate, de la modele sintetice evolutive la chimie artificială și la teorii ale haosului și ale complexității (vezi Kaneko, 1995), de la paradigme ale autopoieticii și de la sisteme autoorganizaționale la robotică evolutivă și hardware

evolutiv, de la programe de calculator care evoluează prin analogie cu fenomenele vieții până la modelări sociale (vezi Lindgren și Nordahl, 1995; Dyer, 1995), adăugate simulărilor de rețele neuronale.

Adesea se vorbește de neodarwinism (vezi Dyson, 1997) în această direcție biologic-cyberspațială, prin abordarea unui model evolutiv care ține cont de imprevizibilitate și de rolul întâmplării în cadrul „selecției naturale”, deși mediul evoluției este de data aceasta unul informațional, desprins de naturalism (vezi Fontana, Wagner și Buss, 1995). Accelerarea evoluției este un fenomen care se izbește astăzi de posibilitatea selecției nenaturale în cadrul ingineriei genetice: mutațiile genetice pot fi supuse controlului tehnologic, astfel încât umanul poate obține monitorizare asupra propriei evoluții. Constituirea „fizicii artificiale” sau a fizicomimeticii, o nouă abordare asociată vieții artificiale și roboticii, își propune să răspundă la întrebarea cum poate să fie realitatea și să creeze o nouă natură, mai degrabă decât să o imite în mod simplist pe cea deja existentă. În ansamblu, există două orientări în domeniul vieții artificiale (vezi pentru această distincție Levy, 1992), la fel ca în domeniul deja analizat al inteligenței artificiale. Prima orientare, programul „slab”, urmărește crearea de modele sintetice de evoluție în scopul aprofundării studiului despre viața biologică sau în scopul construirii de artefacte robotice, fără a pretinde că aceste sisteme au o viață a lor (de pildă, Boden, 1998; Bedau, 1998; Taylor și Jefferson, 1995; Resnick, 1995). În viziunea celei de-a doua orientări, programul „tare”, aceste modele sunt la fel de vii precum organismele biologice, după cum sugerează Langton (1993) sau Ray (1995). Pentru prima orientare, viața depinde de mediul său fizic, pe când pentru cea de-a doua direcție, viața este o sumă de procese desfășurate în orice suport fizic care are structura logică necesară desfășurării acestor procese (în cadrul unui sistem autoreproductiv și cu evoluție deschisă) și

este independentă de materie. Investigând principiile vieții din unghi informațional, prima paradigmă se îndreaptă spre înțelegerea existenței așa cum este, prin sintetizarea unor fenomene asemănătoare vieții în medii computaționale, pe când cea de-a doua aspiră la realizarea de viață așa cum ar putea fi (vezi Langton, 1993, 1995). În cadrul acestui ultim model, este consacrat programul evolutiv „Tierra” (vezi Ray, 1995), capabil de autoreproducere și având o evoluție deschisă, creat nu în scopul imitării vieții, ci cu intenția sintetizării vieții: chiar dacă sunt lipsite de procesele metabolice, aceste sisteme postbiologice sunt considerate vii. De asemenea, nu doar software-ul este supus principiilor evoluției, ci și hardware-ul, prin intermediul *cellular automata*.

Imaginarul vieții artificiale expune spațiul virtual în mod multidimensional, fie ca spațiu biocibernetic, al informațiilor autoorganizaționale, capabile de feedback în relația cu utilizatorul și care locuiesc în sistemele nomade ale sintezei uman-mașinale, fie ca spațiu cyberviral, al virusilor electronici, transmiși prin contact și interacțiune, fie ca spațiu cultural, al ideilor care se răspândesc prin schimbul informativ dintre om și computere (calculatorul ca interlocutor în comunicare), așa cum genele sunt purtătoare ale informației biologice. Mașini cyberorganice ale supraviețuirii, aceste informații sau entități ale viului artificial sunt considerate ca provenind din „oceanul” electronic primordial și ca propulsând noi generații ale diferitelor forme de viață. Fie că înclină balanța înspre considerarea umanului drept chintesența evoluției în simbioza om-mașină, fie că se deschide mai mult înspre noi tipare numerice de existență, discursul cybercultural al vieții artificiale trebuie abordat cu măsură și cu un ochi critic, în ciuda faptului că oferă imaginației umane cadre fertile de evadare din obișnuință, în special în exemplele numeroase de lucrări artistice ale vieții artificiale. Crearea de interfețe biocibernetice „empathice”, interactive, în cyberspațiu, este conformă cu orientarea

ciberneticienilor înspre științele naturii și ale vieții, astfel că o corporalitate artificial-informațională nu este limitată la un deziderat al cunoașterii, ci urmează un tipar al algoritmilor biologici. Acest model al spațiului Internetului este viața însăși, în măsura în care „formulele” viului sunt traduse în algoritmi matematici: noul om-mașină se supune mai degrabă unei evoluții artificiale, decât selecției naturale, deși locuiește în „biospațiu” (vezi Wark, 2002, pentru utilizarea termenului în noi contexte mediale). În acest mod, se poate vorbi de o reiterare a darwinismului în modelele tehnoculturale ale corporealității.

O concretizare *soft* a vieții artificiale, virusii electronici sunt concepuți drept forme vitale asemuite paraziților (vezi Rötzer, 1993) corpurilor vii, forme intermediare care depind de acestea din urmă pentru a exista și care sunt catalogate drept organisme autoreproductive (vezi Spafford, 1995). Analogia dintre virusii de computer și virusii corporali subliniază vulnerabilitatea ființelor vii, mortalitatea și boala, precum și alte probleme ale încarnării, de la contagiune la profilaxie. În ipostaza de virus, informația este ușor de transmis și de actualizat, acționând ca o parte „naturală” a unui sistem în care a fost generat, transformând spațiul virtual în spațiu viral. Creând o zonă nedeterminată, situată la interfața dintre viu și nonviu, organic și nonorganic (Plant, 1996a), aceste forme virale sunt simulate în sistemele informatice, parazitând nu doar materialitatea tehnologiilor și a programelor, ci și viața umană afectată prin producerea de daune tehnologice în toate domeniile. Evoluția unui virus de computer este inteligibilă, însă adesea imprevizibilă, fiind comparată cu imprevizibilitatea evoluției unei specii vii și relevând lipsa de imunitate a organismului uman în diferite situații de criză sau de risc. Infectând și afectând tehnologia și, implicit, viața umană, „ființele” virale electronice reproduc în mod autonom programe de computer, încadrându-se în „ecologia” rețelei

alături de alte forme de viață artificială care compun tehnobiodiversitatea. Virușii digitali pot întruchipa sentimentele ființelor vii, ilustrând seducția și promisiunea iubirii, ca în cazul virusului „Love Bug” din mai 2000, care s-a manifestat sub apariția unui e-mail cu titlul „I Love You”. Există însă și viruși ai computerului definiți drept „viruși ai minții” (vezi Dawkins, 1996), capabili să afecteze conștiința umană, să influențeze răspândirea și insinuarea sistemului de idei și de valori ale umanității. În toate aceste ipostaze, virușii computaționali își dovedesc însă nu doar capacitatea de rezistență și de opoziție, ci și malignitatea, alarmând în ceea ce privește posibilitatea unei viitoare catastrofe în cadrul rețelei imuno-deficitare a Internetului. Legătura dintre terorism și viralitate genetic-digitală se poate realiza (vezi raportarea baudrillardiană a virtualului la viral în capitolul 2) în numele concordanței artificiale dintre codul genetic și limbajul informatic. Virtualitatea devine virulență, deopotrivă în înțelesul de rezistență la un circuit închis, transparentizat și „dezinfestat”, în momentul când virusul întrerupe totalitarismul și sfidează normalizarea, și în semnificația de distrugere organică a umanului tehnologizat.

„Unicitatea noastră va consta în abilitatea de a ne crea proprii succesori.” (Levy, 1992) Aceasta este una dintre declarațiile „tari” ale promotorilor vieții artificiale. Dacă pentru Aristotel sufletul constituia deopotrivă principiul vieții și mărturia supremației față de mașini, lucrurile s-au schimbat radical pentru susținătorii vieții sintetice: artificul poate constitui de data aceasta motorul vieții. În timp ce orologiul a marcat în diacronie trecerea de la uneltele simple la mecanismele complexe, creaturile vieții artificiale sunt considerate a trece dincolo de mecanică sau de industrie. Pe când omul a învățat de la mașinile-mecanisme modul funcțional de interacțiune al părților într-un întreg (până la analogia om-ceasornic), din domeniul vieții artificiale reiese faptul că omul poate

învăța să conviețuiască și să comunice cu alte specii pe care el însuși le creează. Umanul își arogă statutul de demiurg mai mult ca oricând, relegându-se de etimologia cuvântului mașină, care în greaca antică însemna „ceea ce permitea zeului să se pogoare pe scena activității umane” (de unde expresia *deux ex machina*). O direcție opusă celebrează formele de viață sintetică drept o ilustrare a lipsei creatorului, a autonomizării față de modelul frankensteinian al demiurgului. Dincolo de această dualitate conceptuală, caracteristică vieții artificiale este reversibilitatea dintre mașina care simulează umanul și omul care simulează mașina, prin utilizarea tiparelor darwiniste în programarea computațională. Viața postbiologică, descrisă ca o nouă fază evolutivă, este atât rezultatul, cât și inițiativa proceselor de supraviețuire prin simulare în conjuncturi în care se înregistrează evoluția mutuală dintre uman și mașinal. Compenetrarea dintre materie și spirit (vezi Weibel, 1990) se dovedește a fi dezideratul „ultim” al vieții sintetice: fie că dorește simularea vieții așa cum este aceasta, fie că aspiră la sintetizarea vieții așa cum aceasta ar putea fi, viața artificială urmărește redefinirea viului în termenii codului calculatorului. Organismele, deopotrivă cele naturale și cele sintetice, sunt privite drept o procesare de informație, genetică și algoritmică, în cadrul unor sisteme evolutive, cvasiautonomie și autoorganizaționale, atât la nivel tehnostiințific, cât și la nivel filosofic (pentru acesta din urmă vezi Dennett, 1995). Legătura dintre cyberpunk și corpul sintetic (vezi Clark, 1995) nu este stabilită în mod întâmplător în acest caz, legând recursivitatea algoritmică de replicarea vieții și de autosimilaritatea textului.

Critica domeniului vieții artificiale și a neodarwinismului diminuează strălucirea aurei demiurgice în care se înfășoară inițiatorii domeniului, în primul rând prin reactualizarea tezei bergsoniene a imposibilității de reproducere a „elanului vital” al evoluției sau a mișcării înseși a vieții: omul poate doar

imita viața și procesele creării de viață, prin propria reproducere, precum software-ul unei inteligențe artificiale nu poate decât să imite, în faze limitate, procesele cognitive ale creierului uman. În alt sens, viața artificială este criticată pe motivul reducăției aspectelor complexe și contradictorii ale vieții la un proces al manipulării informației, mai degrabă decât că ar constitui o extindere a cyberspațiului în lumea biologică. Astfel, definirea și generarea vieții în termenii informaticii sunt judecate drept o restricționare drastică a sensului experiențelor, emoțiilor și conduitelor la funcții computaționale, astfel că știința viului sintetic este incriminată de tentative de abstractizare, dematerializare și destrupare. Critica domeniului întâmpină și chestiunile sociale, politice, etice și culturale care decurg din perspectiva desființării corporalității fizice și a identității individuale în favoarea sistemelor sintetice. Una dintre ipostazierile vulnerabile ale eticii vieții sintetice este semnul de întrebare ridicat în legătură cu valorile și drepturile societăților și ale ființelor artificiale în momentul în care se face trecerea de la rețelele neuronale la agenții autonomi. Pentru cyberfeminism, politica vieții postbiologice nu poate să fie decât o „fantezie masculină” a autonomiei proiectate în lumea virtuală a organismelor inocente (vezi Kember, 2000, pentru analiza vieții artificiale în legătură cu problematicile de tip *gender*), o abdicare a responsabilității și o eradicare a istoriei în contextele biotehnologice ale evoluției. Trecerea de la istorie și etică la principiile autoorganizaționale și evolutive este denunțată ca un proces funcționalist al puterii: sentimentele, trupul și pântecul sunt considerate valori sacrificate pe altarul vieții sintetice. Cu toate că populațiile și generațiile simulate în mod artificial indică trăsături ale vieții naturale și modele ale comportamentului social, lumile virtuale ale creaturilor informatizate nu cunosc nici trăirea, nici cultura umană așa cum sunt acestea constituite de-a lungul timpului. Rămânând, din acest punct de vedere, paradigme tehnobiologice

deterministe și esențialiste, ființele sintetice sunt private de pasiune și de emoție, de complexitatea afectivității și a cunoașterii, de grija pentru celălalt.

Așadar, cyborgul înglobează numeroase accepții, de la inteligență la viața artificială, întruchipări aflate la limita „regimului nocturn” al imaginarului și întrupări contingente, transgresând opozițiile împământenite de tipul artificial *vs* natural/biologic sau obiect *vs* subiect. Atât „omul Turing” (vezi Bolter, 1986), cât și diversele creaturi ale vieții artificiale nu se simt alienați în societatea cybertehnologică menită să țină locul naturii, cred în progresul prezentului computațional care neagă trecutul și memoria culturală, sunt amnezici la capitolul istorie și acționează ca niște *reset game-uri*, deși sunt capabili de o stocare masivă a datelor, de o evoluție surprinzătoare și de o putere de calcul asemănătoare minții și civilizației umane, conlucrează în paradigme sociale care mimează creativitatea imaginației și diversitatea speciilor vii. Prin urmare, ființele inteligenței artificiale și ale vieții sintetice se învecinează cu subiecții cyborgici, compunând universul hibrid al ontologiei virtuale. Unii teoreticieni speculează până la a afirma că interfața dintre computer și utilizatorul uman devine „ultima” frontieră nu doar în designul mașinii digitale, ci și în designul ființei umane (vezi Tomas, 1995). Alte voci neagă ideea cyborgului ca punct final al evoluției, considerându-l în schimb un pas spre o nouă familie a structurilor vieții. Imaginarea acestor tipuri de mutație ontologică computerizată drept „ultima” frontieră a umanului ori sfârșitul evoluției este idealistă și futuristă, fiind angajată în speculație și neglijând condițiile existențiale realiste actuale. O perspectivă ancorată în contingent și în practica existențială este mai relevantă, iar o analiză a regimurilor în care cyborgul, avatarul numeric și ființa transgenică se ipostaziază în aspecte concrete ale postumanismului virtual se dovedește mai eficientă. Astfel, pentru alți cercetători de specialitate, asumarea noii condiții

postumane este o conștientizare necesară: „A fi cyborg este condiția secolului XXI, și nu o opțiune de identitate legată de stilul de viață” (Lovink, 2004). Acest capitol va analiza în continuare accepțiile cibernetizării sau ale postumanizării electronice³ ca prezențe materiale în spațiul virtual. Procesele de protezare (inserarea de proteze corporale sau interfațarea cu tehnologiile computerului) sunt urmărite cu precădere în cele ce urmează, deși fragilitatea delimitării acestor procese este asumată, întrucât acestea sunt aflate cel mai adesea într-un stadiu de superpoziționare.

1.4. Protezarea trupului. „Mașinile dezirante” și „corpul fără organe”, de la Deleuze și Guattari la virtualitatea tehnologică

În cadrul primului proces de reconfigurare umană, cel al protezării, corpul și tehnologia sunt întretesute în mod literal, în sensul că mașinile protezate în corp dobândesc funcții organice, iar corpul este în mod material alterat prin noile tehnologii. Mai mult decât o metaforă, această ipostază a fuziunii om-tehnologie face parte din existență și mijlocește ființei umane situarea și acționarea în lume. Dependența de tehnologie este, în cazul unor oameni cu deficiențe corporale, o trăsătură care nu mai pare a ține de hipertehnologizarea trupului, ci, mai degrabă, de umanizarea tehnologiei, „împrietenirea” dintre organ și proteză căpătând deopotrivă atât sensul unei adaptări la celălalt, la „străinătatea” intruzivă, cât și al unei integrări sociale a individului protezat în lume. Însă nu doar ființele cu deficiențe fizice intră în această paradigmă, dimpotrivă, acest model existențial și tehnocultural poate fi extrapolat pentru condiția umană de la granița dintre mileniul

al doilea și al treilea. A devenit deja o observație de bun-simț faptul că, din ce în ce mai mult, corpul uman începe să fie reconceptualizat și re practicat ca o hibridizare a organicului și a tehnologicului, începând cu domeniul medicinei și continuând cu disciplinele artei. În acest sens, discursul se întâlnește cu practica existențială, iar știința și arta comunică în acest culoar al empirismului intercalat, la rândul său, cu ficționalul. Spre exemplu, în realitatea virtuală, corpul este redefinit ca o interfață mașinică prin procesul de conectare la calculator, în timp ce interfața realității virtuale încorporează sau întrupează (*embody*) utilizatorul. Sau, în bioinginerie, componentele tehnologice suplinesc organele umane „vătămate”, reconstruind o parte a corpului natural sau biologic după un model al corporalității anorganice, artificiale. Este vorba de o spirală în care conceptul de feedback nu este doar unul la modă în discursul tehnostiințific, ci și o aplicație operațională. Această spirală care reunește conceptul cu practica este specifică diverselor tipuri de *întropări* la interfața tehnologiilor comunicaționale. Scopul capitolului de față este nu doar să descrie, în termeni tehnoculturali, asemenea tipuri de corporalitate regăsite în teoriile și practicile cibernetice⁴ și astfel să illustreze noul tip de ontologie virtuală, ci și să indice ce (mai) înseamnă a fi corp uman în cadrul postumanismului tehnologic. Prin urmare, acest demers se dovedește a fi descriptiv-ilustrativ, dar și recuperator și reversibil, în măsura în care încearcă să se deschidă spre o perspectivă postumană (vezi mai jos subscrierea la poziția lui Hayles), și în același timp își propune să sublinieze continuitatea acestei atitudini cu anumite caracteristici ale umanului (vezi analiza fenomenologică a cyborgului la sfârșitul acestui eseu). La intersecția cu granițele ontologiei și epistemologiei condiției virtuale propunem antropologia tehnologică, disciplină care „măsoară” caracterul celuilalt (adică tehnologia), identificat cu străinul sau cu exoticul. Spre deosebire de antropologia tradițională

care îl privește pe Celălalt (pe primitiv sau alteritatea etnică) cu detașare, antropologia tehnologică încearcă să interiorizeze sau să își aproprieze străinătatea (tehnologia). Astfel, prin conceptul de *corp* (incluzând mintea, rațiunea, percepția, dorința, memoria, senzualitatea și identitatea) se înțelege o constelație de semnificații uman-tehnologice, adesea conflictual-creative, care sunt privite în aspectul de spațializare relațională a elementelor materiale și fictive variate. Se respinge deci o abordare a subiectului (post)uman în ipostaza imaterialității sale sau a destrupării în spațiul tehnologiilor informațional-comunicaționale, preferându-se în schimb noțiunea de virtualitate în înțelesul de materialitate⁵ (vezi Hayles în acest eseu).

Această teorie tehnoculturală poate fi relaționată viziunii deleuzo-guattariene, în special perspectivei „mașinilor dezirante” (*les machines désirantes*) și „corpului fără organe” (*le corps sans organes*). Deleuze și Guattari (1972) folosesc aceste două sintagme pentru reprezentarea subiectului uman cuplat cu procesele lumii, procese identitare, spațiale, sociale, politice, artistice etc. Reținem din teoria filosofilor francezi anumite caracteristici ontologice și identitare ale umanului și ale lumii pe care le utilizăm însă în noi registre și contexte tehnoculturale. Perspectiva ontologică deleuzo-guattariană este utilizată în acest capitol pentru definirea corpului în afara determinărilor binare sau a celor totalizante, dar în cadrul interacțiunii complexe și dinamice dintre subiect și lume, respectiv societate. Astfel, corpul nu este privit ca o entitate fixă, universală și coerent organizată prin trăsăturile unice ale intenționalității și ale raționalității (ca în metafizica clasică), ci ca o entitate dinamică, fluctuantă, dezorganizată, aflată în flux continuu cu toate dimensiunile vieții și culturii și simultan întrerupând acest flux conectiv prin formarea de singularități și de virtualități care se reconectează, în mod rizomatic, în noi paradigme. De asemenea, corpul nu este

reduc la noțiunea, pe de o parte mecanică, pe de altă parte biologică, a organizării părților/organelor în întreg/organism sau la ideea psihologică de suportare sau de depozitare a unei subiectivități unitare sau a unei identități în cadrul căreia primează conștiința. Interacțiunea corpului cu lumea este, în continuarea punctului de vedere deleuzo-guattarian, „mașinică”, înglobând în interrelaționarea sa complexă trupescul și mentalul, ontologicul și socialul, administrativul și politicul. Astfel, termenul *mașinic* înseamnă, prin compenetrare cu dorința, mai mult decât mașinal, conceptul din urmă reprezentând ceea ce este caracteristic unei mașini și căpătând conotațiile istorice ale mecanicului, ale automatului și ale inconștientului, sau mai mult decât mașinist, noțiune care denotă ceea ce se referă la mașini și care intră în coreferențialitate cu mașinismul sau utilizarea mașinilor în procesele de producție ale industriei capitaliste. Atât rizomul, la origine un termen biologic, cât și „mașinile dezirante” sunt exemple ale fuziunii dintre organic și mecanic și ale hibridizării de tipul diverselor deveniri ontologice, sociale, politice etc. În primul rând, noțiunea de mașină, centrală schizo-analizei⁶, este definită drept „un sistem al întrupărilor și al rupturilor”, fragmentând și redirecționând permanent fluxurile energetice ale lumii, un „ansamblu” al mașinilor acționând asupra altor mașini la infinit :

Peste tot există mașini – reale, nu metafizice : mașini ale mașinilor, împreună cu cuplările și conexiunile lor. O mașină organică este bransată la o mașină-sursă : una emite un flux pe care alta îl întrerupe. Sânul este o mașină care produce lapte și gura o mașină cuplată la el (Deleuze și Guattari, 1972, p. 7).

Caracteristic acestui tip de mașină este faptul că orice fel de flux (fizic, psihic, intelectual, afectiv, social) deopotrivă părăsește și penetrează o structură : spre exemplu, gura unui sugă la sânul mamei este o gură mașinică ce întâlnește mașina sânului. Metafora biologică pare să se fi pierdut pe drum,

undeva în materialismul contingent al practicii. În cadrul întâlnirii dintre aceste două mașini se formează fluxul „dorinței” mașinice, flux specific „mașinilor dezirante” și care presupune atât subzistența conexiunilor, cât și prezența afecțelor care intră în interacțiune, relaționând și multiplicând sistemele, corpurile, forțele. Dacă la Baudrillard simularea este un principiu destructurant al lumii și al realității, la Deleuze și Guattari interconectarea este un principiu structurant într-un univers al destructurării și al destabilizării. Ansamblul mașinic nu este conceptualizat, în această orientare, nici din punct de vedere mecanicist, nici din punct de vedere vitalist, ci dintr-o perspectivă de metisaj al acestora: mașina nu este restricționată la limitele unei existențe unilaterale (tehnologice), la o colecție de părți funcționabile într-un întreg sau la o analogie cu corpul uman viu. Dimpotrivă, sistemul mașinic existențial, identitar și social este un circuit complex, situat la întrepătrunderea umanului cu tehnologicul și constituit din mașini de diferite soiuri și, mai important, interpenetrate (biologice, tehnice, sociale, geografice, istorice, economice etc.):

Nu mai există nici omul, nici natura, ci doar un proces care produce unul prin celălalt și cuplează mașinile. Peste tot, mașini productive sau dezirante, mașini schizofrenice, toate cu o viață generică: eu și non-eu, interior și exterior nu mai înseamnă nimic (Deleuze și Guattari, 1972, p. 8).

Eterogeneza ansamblului mașinic provine, în atitudine deleuzo-guattariană, din multitudinea de fundamentări ontologice, identitare și sociale, iar tehnologicul, constituind doar una dintre aceste întemeieri, este ontologizant prin cuplarea sa la uman și la lume, în toate regimurile acestora. Filosofia propusă de cei doi filosofi este una a devenirii și a conectării mașinilor din toate dimensiunile lumii: ansamblul mașinic deopotrivă își respinge părțile constitutive (*deteritorializare*)

și le atrage (*reteritorializare*) într-un proces infinit de dezmembrare și recombinație. Întrepătrunderea uman-tehnologică este una dintre multiplele valențe ale acestui proces mașinic al dorinței de simbioză, dorință⁷ specifică „mașinilor dezirante”:

Mașinile dezirante sunt mașini binare, supunându-se unei legi binare sau unui set de reguli guvernând asociații: întotdeauna o mașină este cuplată la o altă mașină. Sinteza productivă, producția producției, are o formă conectivă: «și», «și apoi»... Întotdeauna există o mașină ce produce fluxul și o alta conectată la aceasta, care întrerupe sau face să curgă o parte a fluxului. [...] Dorința nu încetează să efectueze cuplarea fluxurilor continue și a obiectelor parțiale care sunt în mod esențial fragmentate și care fragmentează (Deleuze și Guattari, 1972, p. 11).

Ca o posibilă parte a „dorinței” mașinice, cuplarea biologicului și a artificialului contribuie la organizarea corpurilor/mașinilor dezirante, tip de organizare aflat într-o stare permanentă de procesualitate. Organizarea mașinică nu este niciodată finală sau imutabilă, întrucât deține posibilitatea de schimbare imprevizibilă sau de trecere – organismul de tip mașinic se poate oricând dezorganiza, funcționând mereu prin ruptură, prin destabilizarea binarismului (inclusiv al aceluia specific limbajului digital în cadrul rețelei Internet):

Mașinile dezirante ne fac nouă un organism, dar, în chiar centrul acestei producții, în producția însăși, corpul suferă de a fi organizat în felul acesta, de a nu avea alt fel de organizare sau de a nu avea nici o organizare (Deleuze și Guattari, 1972, p. 14).

Pe urmele viziunii identitare deleuzo-guattariene, corpurile mașinic-dezirante se organizează conform cu dorințele lor create la granița dintre subiectiv și obiectiv, simultan ca organism și ca flux între acesta din urmă și tehnologie. Mașinile dezirante pot fi un etalon pentru combinarea dorinței

și a tehnologiei în termenii corporalizării: sunt deopotrivă corpuri organizate (organisme) și dezorganizate (fluxuri). Fiind agregate sau constructe ale dorinței subiective, nu pot fi excluse din procesele productive (nu ne referim aici la termenul marxist) ale subiectivității. Mașinile dorinței operează în subiectivitatea omului în profunzime, până la nivelul memoriei, al afectelor și al sensibilității, transformând-o în producție; la rândul ei, subiectivitatea productivă are o funcționare mașinică, fiind deconstruită ca raport între deteritorializare (a fluxurilor simțurilor individuale) și reteritorializare (a fluxurilor simțurilor conectate la altă mașină). Mașinile dezirante sunt definite ambivalent, prin producție și prin antiproducție: subiectivitatea în sine se află sub semnul obișnuinței, însă ieșită din sine în cadrul fluxului mașinic, se transformă, se cuplează, se generează mereu în altă formă, într-o perspectivă în care interiorul corpului este penetrat de exteriorul acestuia, așa cum exteriorul său este interiorizat într-o perpetuă mișcare. Mașina deleuzo-guattariană este, în cele din urmă, un flux al dorinței productive, conective și multiplicative și *nu este* un simplu organism biologic, un simplu mecanism tehnologic sau un simplu construct social. Dorința caracteristică mașinilor dezirante este procesuală, aleatorie, contingentă și materială, producând combinarea mașinilor ca trupuri dezirante: o mașină care mănâncă, o mașină care vorbește, o mașină care respiră etc. Corpurile dorinței sunt permanent supuse recombinației interne și contestației externe: întotdeauna corpul dezirant este în proces sau în devenire, în alteritate și în diferență. Alăturarea dintre corporalitate și dorință este realizată de către filosofi francezi pentru a evidenția constantele legături și simbioze conduse de forțele instabilității mașinice, de mișcarea neîncetată a părților și a organelor. Corpul mașinic nu este important în ceea ce este, ci în ceea ce devine, astfel că ontologia devenirii la Deleuze și Guattari se referă nu la imutabilitatea a ceea ce se

înțelege prin corp, ci la permutabilitatea a ceea ce face corpul: conectările pe care le produce, transformările pe care le operează. Dorința mașinică este socotită cea care mobilizează și impulsionează mișcarea fluxurilor, dar și propria proliferare și extindere. Devenirile corpului sunt, în această orientare, experimentări ale fluxurilor productive ale proceselor nețărnite care refuză organizarea finală, clasificarea și ierarhizarea: în cazul în care corpul înseamnă organizare, aceasta este una aflată în devenire și în dezlătare, comportând deopotrivă oportunități și dezavantaje, creativități și vulnerabilități.

Discursul cyborgic este impregnat de o asemenea viziune asupra „dorinței” mașinice, acest capitol urmărind modul în care dorința, asociată plăcerii și seducției, se constituie atât ca un sentiment și ca o experiență subiectivă (vezi Jamison, 1994, despre „spațiile contradictorii” ale plăcerii și ale seducției cyborgice), cât și în forma unei materialități contingente în relația om-computer. Diverse căi seducătoare, inclusiv în înțelesul baudrillardian al seducției în simulare, adesea paradoxale, provocând deopotrivă atracție și repulsie, fascinație și spaimă, contribuie la emergența dorinței cyborgice de conexiune într-o rețea a fluxurilor viscerele, sociale, comunicaționale etc. sau de fuziune într-un sistem om-mașină al întreruperilor și al reluărilor continue. Raportarea emoțională a umanului la tehnologiile computerului (prin dorință, seducție și plăcere) trebuie înțeleasă și în accepția constitutivă de subiectivitate întrupată situată sau conturată la interfață (vezi Lupton, 1995, pentru un exemplu al relației emoțional-corporale a utilizatorilor cu computerele). Raportul uman-mașinic, din perspectiva „dorinței” cyborgice, este caracterizat prin ambivalență: pe de o parte, se produce antropomorfizarea artefactului tehnologic (computerul este supus umanizării pentru ca procesul simbiozei să pară cât mai „natural”), devenind un „umanoid” cu o interfață prietenoasă, iar pe de altă parte, se

realizează cibernetizarea umanului prin analogia ființei umane cu un calculator. Termenii psihologici⁸ ai subiectivismului și ai iraționalității (conotați diacronic cu feminitatea) sunt implicați în procesele de seducție și de plăcere, neputând fi în totalitate opuși fenomenelor de depersonalizare și de raționalitate (asociate de-a lungul istoriei cu masculinitatea și chestionate de studiile de *gender* din cyberfeminism). Umanizarea calculatorului se leagă de dorința subiectului uman de a reduce anxietatea, frica sau frustrarea resimțite în procesul utilizării tehnologiilor comunicaționale, iar însăși analogia uman-tehologic se evidențiază în ambiguitatea formulării sale: deși computerul, în sens tehnic, neagă corporalitatea umană, umanul atribuie reversibilitate relației om-mășină virtuală. Un al doilea paradox subliniază faptul că, deși suntem în era subiectului cyborgizat, eră în care utilizarea tehnologiilor și a artefactelor proliferază de la medicină la existența intimă, viața umană este trăită prin intermediul trupului, iar dorința și plăcerea își subliniază visceralitatea și încarnarea.

„Dorința” cyborgică de conexiune material-mășinică, de seducție și de obținere/producere a plăcerii se înlanțuie cu posibilitatea interacțiunii erotice în cyberspațiu și în realitatea virtuală, interacțiune care accentuează prezența trupului uman la interfața cu tehnologiile ordinatorului. Relaționarea erotică ființă umană-computer relevă plăcerile corporealității într-un mod care spulberă distincțiile animal-spirit-mășină (vezi McRae, 1997, pentru această chestiune), împreună cu corolarele lor de tipul material-îmaterial. Numeroși cercetători discută spațiul virtual prin referire la problematicile materialității sau ale imaterialității și cele ale corporalității, respectiv ale non-corporalității în momentul când abordează spațialitatea tehnologică în termeni duali. Acest capitol se oprește însă cu precădere asupra perspectivei lui Heim (1993), care analizează raportul corporalitate-noncorporalitate în cadrul cyberspațiului

sub forma relației materialitate-idealitate, o relație la fel de vulnerabilă și de fragilă precum versiunile celorlalte dualisme formulate în istoria filosofiei. Privind cyberspațiul și/sau realitatea virtuală ca pe un „laborator metafizic” în care subiectul uman își poate examina simțul realității, „metafizicianul” virtualității se întreabă în legătură cu statutul utilizatorului din cadrul lumilor virtuale – este acesta un obiect, un corp la persoana a treia, detașat, sau se identifică cu experiențele conștiinței? Adresându-se problematicii ontologiei cyberspațiului, tehnofilosoful își propune astfel să răspundă la întrebarea ce înseamnă a fi în lumea virtuală, având în vedere relația dintre experiența umană a spațiului computerizat și experiența umană a realității fizice. Sau, altfel spus, cum anume experimentăm existența virtuală ca „laborator metafizic”, care este statutul lumilor computaționale în cadrul experienței umane. Heim (1993) începe prin a demonstra originea ontologică a cyberentităților plecând de la idealismul platonician. Relația ființei umane cu tehnologia calculatorului este urmărită sub emblema mitului Erosului: realitatea fenomenală a entităților virtuale provine din fascinația erotică a omului („inimile care bat în mașini”) pentru noile tehnologii, întrucât simbioza om-calculator se realizează ca o „căsătorie mentală cu tehnologia”:

Relația noastră de dragoste cu computerele, cu grafica și cu rețelele computerului este mai adâncă decât fascinația estetică și decât jocul simțurilor. Căutăm o casă pentru cuvinte și inimă. Fascinația noastră pentru computere este mai mult erotică decât senzuală, mai mult spirituală decât utilitară (Heim, 1993, p. 85).

Discutarea ontologiei cyberspațiale prin prisma idealismului platonician (disprețul față de corp și venerarea minții sub patronajul Erosului) îl legitimează pe filosoful realității virtuale să considere relația om-computer drept una mentală și spirituală, mai degrabă decât una corporal-senzorială.

Metafizica platoniciană a iubirii este utilizată în discursul cyberspațial pentru a opera o legătură între principiul Erosului și entitatea computerizată, adică pentru a marca trecerea platoniciană de la materie la idee, respectiv de la statutul corporal al existenței fizice la statutul ontologic mental al spațiului virtual. Conform previziunilor tehnostiinței, realitatea virtuală este discutată în aspectul de mașină senzuală, capabilă să ofere experiențe și plăceri mai intense decât echivalentele lor din spațiul fizic, de la cele fictive la cele sexuale. Din fericire, Heim (1993) nu se oprește la acest stadiu idealist-platonician al destrupării în cyberspațiu: entitatea cibernetică nu este considerată a exista doar „în lumea fără senzații a conceptelor pure” sau a ideilor, ci „în lumea senzației digitale”, a încorporării sub aspectul „inFORMației” sau a formei încadrate în informație. Ontologia umană digitalizată nu devine, până la urmă, o formă pură de date destrupate, ca în cazul ontologiei platoniciene (descrisă adesea drept o ontologie fără corp), o ontologie pentru care fizicul omului este doar reflexia formei ideale, perfecte a ideii, mai degrabă decât experiență corporală, și pentru care superioritatea spiritului asupra materiei echivalează cu superioritatea minții asupra corpului:

Computerul reciclează vechiul platonism injectând conținutul ideal al cunoașterii cu remedii empirice [...]. Mașina matematică utilizează un mulaj digital pentru a reconstitui masa materialului empiric, astfel încât conștiința umană poate să se bucure de o integritate în datele empirice care nu ar fi fost posibilă înainte de computere. Noțiunea formelor ideale în platonismul timpuriu are alura unui vis perfect [...]. Acum, cu ajutorul matricei electronice, visul poate încorpora cele mai mici detalii ale existenței, aici și acum. Cu o infrastructură electronică, visul FORMELOR perfecte devine visul inFORMației (Heim, 1993, p. 88).

Discursul lui Heim nu trebuie interpretat ca o celebrare a destrupării informaționale a umanului în cyberspațiu, întrucât

metafizicianul realității virtuale nu cade în capcana platoniciană a disprețului față de corp pentru venerarea ideii sau a minții. Cu toate că discută literatura cyberpunk din perspectiva platoniciană a spiritului/minții/informației desprinse de experiența corporală și deși consideră impulsul ontologic al constituirii cyberentităților ca fiind generat de noțiunea platoniciană a Erosului, tehnofilosoful recunoaște materialitatea intrinsecă a corpului uman în cyberspațiu sub forma contradicției fundamentale: întruparea este necesară în chiar mediul destrupării:

Nici un artefact nu se insinuează astfel în sanctuarul intern al minții precum imaginile generate de computer. Și când imaginile devin entități virtuale și agenți virtuali, aflăm ceva foarte special despre spațiile generate de realitatea virtuală. Întotdeauna am fost în stare să ne cufundăm în lumea romanelor, simfoniilor sau filmelor, dar realitatea virtuală insistă să ne mișcăm și să interacționăm în mod fizic cu lumile artificiale [...]. Utilizatorul locuiește în lumea virtuală și interacționează cu entitățile virtuale (Heim, 1995, p. 70).

Expunând teoria contradictorie a lui Heim, considerăm că dorința cyborgică de fuzionare sistemică, de deschidere și de întretăiere permanentă, și posibilitatea relației erotice în realitatea virtuală și/sau în cyberspațiu nu fac decât să accentueze caracterul întrupat al subiectului uman în virtualitate. În cercetarea de specialitate, se remarcă două atitudini referitoare la problematica corporalitate/decorporalitate din cadrul ontologiei virtualului: pe de o parte, virtualitatea este învinuită de destrupare, iar pe de altă parte, se afirmă caracterul corporalizant al virtualității. Pentru a ilustra aceste două tipuri de abordare, punem față în față discursurile a două teoreticiene, Sobchack (2000) și Stone (1991). Pentru prima cercetătoare, virtualitatea neagă prezența fenomenologică a corporalității în lume: sintagma „a fi în lume” este considerată ca fiind amenințată de sintagma „prezență electronică”. De asemenea,

virtualul este socotit necorporal și nematerial, prin aceste caracteristici negându-se caracterul fizic și trăirea vie specifice trupului, dar și substanțialitatea concretă a lumii, preferându-se simularea corpului și dezrădăcinarea subiectivității în cadrul realității virtuale. Teoreticiană pune în opoziție subiectul realității fizice (material și concret situat în lume, senzorial și corporal) și subiectul virtualității (dispersat, destrupat, descentrat), însă această viziune maniheistă nu face decât să perpetueze un discurs conservator și apărător al valorilor „esențiale”. Sobchack (1995) nu ia însă în seamă statutul virtualității ca materialitate (vezi în schimb Hayles în capitolul următor), atribuind doar realității fizice un caracter substanțial și corporal. Abordarea fenomenologică a subiectului uman pe urmele lui Merleau-Ponty (prezența spațială în lume a corpului care percepe și experimentează) poate fi realizată însă și în cadrul virtualului, după cum eseul de față va încerca să demonstreze spre final.

De cealaltă parte a discursului, Stone (1991) afirmă capacitatea ființei umane de recorporalizare în spațiul virtual cyborg, teoreticiană utilizând termenul *reîntrupare* – *reembodiment* – cu sensul de reconfigurare a corpului uman sub forma unui „act cibernetic”. Asamblarea cyborgului ca „sistem virtual” (mașinic și uman) înseamnă producerea trupului uman în cyberspațiu sub o nouă formă, tehnologică. Acest cyborg pătrunde corporal, prin intermediul simțurilor și al minții (pentru cercetătoare, conștiința este profund înrădăcinată în entitatea fizică) în cyberspațiu: indiferent de gradul de virtualitate atins de subiectul uman, corporalitatea este condiția necesară a existenței. Precum Hayles (1997, 1999 – vezi capitolele următoare) și spre deosebire de Sobchack (2000), Stone (1991, 1992) nu neagă prezența și manifestarea materialității și a corporalității în cadrul spațiului virtual. Dimpotrivă, este de părere că subiectul, oricât de virtual ar deveni, se manifestă ca trup – viața umană este experimentată

în cyberspațiu prin intermediul corpului: „Chiar și în epoca subiectului tehnosocial, viața este trăită prin corpuri” (Stone, 1991, p. 13). Perspectiva capitolului de față se alătură acestor considerații care valorizează importanța concretizărilor corporale în spațiul virtual creat de tehnologiile informațional-comunicaționale. Apelativul destrupării aplicat lumii online ignoră realitățile concrete ale evenimentelor derulate în Internet, diversele studii etnografice dezvăluind manierele în care utilizatorii se raportează cyberspațiului și/sau realității virtuale în termeni corporali, chiar viscerali. Interacțiunea senzorială, perceptivă, inclusiv cea erotică a umanului cu tehnologiile calculatorului indică dorința relucrării corporalității umane în diverse ritmuri, vibrații și intensități. Aceste corporealități sunt trecute cu vederea în discursurile care reduc identitatea umană virtuală (avataruri sau persoane online) la aspecte și acțiuni ale minții (vezi mai jos) și care încearcă să „uite” sau să se lepede de limitele trupului fizic. Mai degrabă decât o țeșătură de limite fizic-trupești sau decât o încrengătură de mecanisme și mașinării, corpul tehnologizat este o augmentare și o întretesere de fenomene, forțe, materialități și seducții, conexiuni și plăceri, de la cele fizice la cele sociale.

O altă sintagmă deleuzo-guattariană celebră care a inspirat perspectiva asupra trupului abordată în acest capitol, alături de cea a mașinilor dezirante, este „corpul fără organe”⁹. În primul rând, trebuie remarcat faptul că acest „corp fără organe” este ceea ce preexistă organizării și sedimentării în organe și se opune structurii de tip organism, structură în cadrul căreia părțile sunt organizate ca un întreg sau ca o înlănțuire de genul organ-organizare-organism (implicit în sensul de stratificare socială, capitalistă: straturi subiective sau sedimente discursive – semne și mărci impuse corpului fără organe). În al doilea rând, sintagma „corp fără organe” se află în strânsă legătură cu sintagma „mașinilor dezirante”, mașini care sunt conectate între ele prin circuite nesfârșite: mașinile dezirante sunt mașinile conectate al corpul fără organe.

Prin urmare, corpul fără organe înseamnă o procesualitate cu un potențial infinit de actualizare: un corp dezorganizat de fluxul perpetuu al dorinței, o stare de trecere, o multiplicitate latentă precum intensitățile unui ou traversat de fluxurile devenirii (Deleuze și Guattari, 1972, p. 26). Corpul fără organe este caracterizat printr-o intensitate de gradul zero a fluxului: fluxul nu se manifestă până la apariția unei mașini dezirante care să se conecteze la corpul fără organe. Mașinile dezirante și corpul fără organe sunt două stări diferite ale aceluiași lucru: starea manifestată/actuală și starea nemanifestată/latentă a mașinii producătoare de fluxuri. Corpul fără organe este activat sau actualizat atunci când mașinile dezirante încep să producă fluxul conexiunilor. Dorința mașinică devine motorul care inițiază permanent noi topografii corporale, cartografieri ale fluxurilor și ale conexiunilor, asamblări rizomatice: deopotrivă întrupări spațiale, verbale și sociale (diverse instanțieri enunțiative) și procese variabile ale acestora. Corpul fără organe este corpul care fuzionează cu lumea, depășind atât granițele organismului, cât și cele ale eului: subiectul se află mereu la periferia corpului fără organe, mereu descentrat de la stadiul de organizare al organismului, mereu permeabil, fluctuant și instabil ca identitate. Subiectul este considerat adiacent mașinii, în sens tehnic, sau un appendice al acesteia, în sens biologic, din dorința teoreticienilor de a dezintegra organismul în lume, de a lipsi corpul de organizare și de dualitate: corpul fără organe este antiproducție, „dar este un caracter al sintezei conective sau productive, de a cupla producția la antiproducție, la un element al antiproducției” (Deleuze și Guattari, 1972, p. 15). Corpul fără organe este neproductiv, însă există în cadrul producției mașinice, „în mod perpetuu, reinjectat în producție” (Deleuze și Guattari, 1972, p. 14):

Între mașinile dezirante și corpurile fără organe se ridică un conflict aparent. Fiecare conexiune a mașinii, fiecare zgomot al mașinii a devenit insuportabil pentru corpurile fără organe [...].

Corpul fără organe opune mașinilor-organe suprafața sa glisantă, opacă și moale. Fluxurilor legate, conectate și întrerupte le opune fluidul său amorf, nediferențiat (Deleuze și Guattari, 1972, p. 15).

Acest fenomen de repulsie și de negare constituie starea paranoică a mașinii: stadiul ontologic în care corpul fără organe respinge mașinile dezirante. Însă în cadrul acestui nivel de opoziție între procesele productive ale mașinilor dezirante și caracterul neproductiv al corpului fără organe are loc geneza însăși a mașinii paranoice (*la machine paranoïaque*): „Mașina paranoică este un avatar al mașinilor dezirante: ea rezultă din raportul mașinilor dezirante cu corpul fără organe, în timp ce acesta nu mai poate să le suporte” (Deleuze și Guattari, 1972, pp. 15-16). Fenomenul succesiv repulsiei este însă fenomenul de atracție: „mașina miraculantă” (*la machine miraculante*) este stadiul ontologic în care corpul fără organe atrage mașinile dezirante: „O mașină a atracției succedă, poate succede astfel mașinii repulsive: o mașină miraculantă după o mașină paranoică” (Deleuze și Guattari, 1972, p. 17). Dacă mașinile dezirante corespund producției din cadrul sintezei conective, mașinile paranoice și cele miraculante corespund corpului fără organe din cadrul sintezei disjunctive. Un al treilea gen de sinteză care succedă primelor două tipuri îl constituie sinteza conjunctivă a „mașinilor celibatare”:

Punctele de disjuncție pe corpul fără organe formează cercuri de convergență în jurul mașinilor dezirante; atunci subiectul, produs ca reziduu al mașinii, appendice sau piesă adiacentă mașinii, trece prin toate stările cercului și trece dintr-un cerc în altul. El nu este în centru, ocupat de mașină, ci este pe bord, fără identitate fixă, întotdeauna descentrat, conchis de stările prin care trece (Deleuze și Guattari, 1972, p. 27).

Subiectul uman teoretizat de cei doi filosofi francezi traversează așadar o „serie de stări plecând de la zero”, „se naște în

fiecare stare a seriei, renaște în starea următoare și consumă toate aceste stări care-l fac să se nască și să renască” (Deleuze și Guattari, 1972, p. 27). Plecând de la mașinile dezirante și de la corpul fără organe, aceștia propun un model al subiectului descentrat, situat la periferia centrului ocupat de mașina dorinței, „mașina celibatară a eternei reîntoarceri” (Deleuze și Guattari, 1972, p. 28). Acest subiect este unul „nomad și vagabond”, întrucât există oricând, în orice stadiu dinamic al posibilităților multiple în momentul în care mașinile dezirante încep să distribuie fluxuri în cadrul corpului fără organe. Prin intermediul mașinii, subiectul uman se conectează și se detașează permanent în cadrul fluxului, se produce (mașină dezirantă) și se antiproduce (corp fără organe), rămânând mereu la periferia organismului și a conștiinței. Prevalența mașinii în discursul deleuzo-guattarian se explică în cele din urmă prin dorința de neechivalare a noțiunii de corp cu noțiunea restrictivă, și simultan totalizatoare de organism sau a conceptului de subiect cu conceptul de conștiință. Punctul de vedere deleuzo-guattarian poate fi considerat unul postuman, premergând ontologiei virtuale: umanul este considerat un element constitutiv al sistemului mașinic al lumii, în complexitatea ei dinamică. Prin intermediul acestei viziuni, se poate afirma că Deleuze și Guattari anticipează teoretizarea actuală a cyborgului.

Adoptând direcția deleuzo-guattariană a mașinilor dezirante și a corpului fără organe ca osatură teoretică, capitolul de față nu analizează cyborgul în dimensiunea unui corp organizat – ca organism (structuri, granițe, organe și ierarhii precis definite, universal stabilite și obiectiv formulate) –, ci ca flux și dorință corporală. Astfel, aveam de-a face cu fluiditatea dezorganizată a afectelor, turbulența emoției, flexibilitatea contingentă a simțurilor, transgresarea limitelor și a dihotomiilor, fragmentarea subiectivă a corpului. Plecând de la premisa că, în cadrul organismului, organul are o funcție particulară, o structură definită și o activitate sistematică prin

care se organizează, putem discuta intruziunea protezei în organismul uman în legătură cu posibilitatea fragmentării corpului în părți destructurate. Însă această destituire a ordinii biologice de către dezordinea biologic-tehnologică instaurază o nouă ordine, cea a funcționării organic-mașinice a cyborgului. Din acest unghi, corpul cyborgic poate fi privit ca o hibridizare funcționabilă, prin urmare ca o înstituire de ordine sau de stabilitate regăsite în procesele complementare de dezordine și de instabilitate. Toate aceste procese și relaționări nu sunt însă pașnice și armonioase, dimpotrivă, generează conflicte și contradicții, negocieri tensionate și compromisiuri. Având la bază o astfel de perspectivă interactivă asupra trupului, susținem importanța deopotrivă a raționalului și a afectivului, a gândirii și a simțirii în cadrul constituirii ontologiei virtuale a cyborgului. De asemenea, pe linia teoretică deleuzo-guattariană, admitem materialitatea fluxurilor, dinamica conectărilor și dezorganizarea constructivă, în ciuda decorporalizărilor și a dematerializărilor promovate de unele teorii actuale de specialitate. Identitatea umană este într-adevăr alterată de intruziunea tehnologiei cibernetice, însă nu poate fi dematerializată sau destrupată. Împrumutând termenii lui Deleuze și Guattari, putem considera proteza cyborgică (proteză care transformă umanul în cyborg) o mașină dezirantă care se conectează fie cu un organ al corpului, fie cu o altă proteză a acestuia, iar organismul cyborgic însuși un corp fără organe. Părțile protezice ale corpului, intrate în fluxul înlocuirii și al devenirii, sunt disipate pe întreaga suprafață a corpului fără organe, așteptând să fie actualizate. Asemenea discursului însuși al celor doi filosofi francezi care nu propune o celebrare a existenței în mod total fluid, dezorganizat și improductiv (corpul fără organe), ci o acceptare a conexiunii și a producției, acest capitol stabilește o relație de mijloc între fluxul devenirii cyborgice și ordinea organismului uman sau un echilibru între mașinism și umanism, între mecanologic și

fenomenologic, un echilibru care va fi echivalat, în capitolul 3, cu postumanismul moderat. Acesta este până la urmă sensul schizo-subiectivității conceptualizate în primul capitol: împărțirea perspectivei asupra ființei umane între înțelesul identității ca unitate corporală a sintezei om-mașină și sensul identității ca dezmembrare cyborgică organ-proteză. Un corp cyborgic interacționează în spațiul virtual prin protezare, este supus limitelor finite ale mașinii de tip Turing, în același timp intrând într-o infinitate de conexiuni multivectoriale. Hibriditatea aceasta de tip biotehnologic trebuie înțeleasă însă în ambele direcții: ca trup fizic care are necesități biologice (somn, hrană, respirație etc.) și ca o conectare mașinică, aceasta din urmă transformând corpul uman într-o entitate cyborgică.

Relația organ-proteză este una dintre instanțierile contopirii biologicului cu tehnologicul; prin proteză, organul și, respectiv, organismul uman funcționează în termeni de fiabilitate și de adaptabilitate, termeni specifici unui discurs cyborgic. Spre exemplu, un sistem de navigare digitală pentru orbi înseamnă obținerea unei priviri protezice care nu mai este centrată în creier, ci este dispersată în spațiu. Inserarea unei proteze în corpul uman destructurează „esența” umanului biologic și produce fragmentarea tehnologică a corpului. Într-o primă fază, părțile sau organele trupului sunt transformate în obiecte tehnice, la limită, trupul însuși devenind o ajustare a mașinii. Proteza este resimțită ca fiind diferită de organul corpului pe care îl suplinește sau căruia i se alătură, nu doar prin trăsătura artificialității (inițial opusă naturalului), ci și prin modul diferit de funcționare. Din acest punct de vedere, deși înlocuiește sau ajută organul uman, proteza rămâne o utilitate neintegrabilă în întregime în totalitatea organismului. În consonanță cu această atitudine, proteza se poate defini astfel: „O parte artificială a corpului care suplinește corpul, dar o parte care are un sistem operațional

diferit de procesele corpului organic” (Wilson, 1995, p. 243). Astfel, proteza instituie o dezintegrare a corpului, și anume distruge integritatea organică a organismului: „O proteză, privită din interiorul sistemului natural al corpului, este «dislocată» și chiar pare să contamineze corpul ca întreg” (Wilson, 1995, p. 249). Această perspectivă determină o evaluare negativă a protezei, din poziția unității și a centralității organismului uman: proteza dezassemblează și reassemblează tehnologic corpul, dezechilibrând ordinea interioară a unui sistem închis și suficient sieși. În cadrul discursului cyborgic însă, corpul uman devine o colecție de părți, iar organul, un obiect de înlocuit. O definiție neutră a protezei în această direcție este dată de același teoretician: „O proteză este o parte cyber (corporală)” (Wilson, 1995, p. 243), marcând intersecția dintre sistemul tehnologic și sistemul organic.

Această definiție își pierde însă imparțialitatea și inocența în momentul în care se aduce în discuție problematica conștiinței: intruziunea unei proteze în corp are capacitatea de a modifica conștiința umană, în sensul în care a avea o proteză înseamnă a experimenta o dublă conștiință, și anume a fi conștient de experiența de dinaintea protezării corpului și de experiența ulterioară inserării protezei. Fără a mai vorbi de percepția socială asupra corpului protezat sau de imaginarul anormalității sau al monstruoșității care însoțește această situație. A avea o „conștiință protezică” (Wilson, 1995) echivalează, în parte, cu reflectarea asupra înlocuirii parțiale a organicului cu tehnologicul. Ființa cyborgică cunoaște coabitarea celor două sisteme într-o singură conștiință scindată, mintea sa fiind împărțită între cele două aspecte ontologice diferite, suportând deopotrivă incizia protezică și armonizarea corporală a celor două sisteme. Subiectul (post)uman își aduce aminte de partea organică înlocuită grație caracterului mne-motehnic al protezei, având astfel conștiința dezintegrării

identității unitare, fortificate. Protezarea organismului produce multiplicarea simțului de autopercepere a corpului uman în sensul în care granițele identității se dizolvă până la imposibilitatea stabilirii limitelor corpului și ale identității umane. Discursul cyborgic de acest gen, unul „slab”, scoate în evidență nu doar necesitatea materialității corpului organic, ci și importanța părții/organului în consistența organismului uman, în circumstanța intruziunii protezei, nu numai dorința de înstrăinare, ci și nostalgia înstrăinării și a unei personalități integre. Acest punct de vedere recuperează dimensiunea umană din cadrul *postumanului* cibernetic, însă este un apărător al integrității corporale și identitare umane. Aceste gen de ființă cyborgică are o memorie scindată, bântuită și tulburată, neîmpăcându-se niciodată cu sine și cu noua identitate protezată. Pentru ea, istoria nu mai poate fi liniară, viitorul nu mai are decât înțelesul de supraviețuire, iar evoluția nu mai este posibilă. Trăind prin amintiri, cyborgul umanizat își rememorează existența umană ca o încununare a sensului nobil al vieții și își privește proteza cu tribulație și cu superioritate. Retrospectiv și introvertit, acest tip de cyborg este o victimă a tehnologiei, un prizonier în propria identitate mutantă, se teme de străinătate și se vede imobilizat într-o inerție a simțurilor și a afectelor. Evenimentele par a se derula înapoi, iar sensul vieții este echivalat cu o pierdere sau cu un vid al trupului și al minții. Ajuns până în pragul nebuniei, se socotește el însuși un anormal sau un monstru într-o societate „normală”, constituită de fapt din universul rememorărilor, al comemorărilor și al reabilitărilor. Puținul uman conservat în această entitate cyborgică se vede muzeificat sau fosilizat și este refractar speculațiilor viitorului, proiectărilor și accelerărilor petrecute în spațiul virtual. E vorba de percepția de sine a „mutantului” (de fapt o reflectare a percepției celui alt asupra „anormalului”) în sistemul psihosocial al corpurilor normale, sistem în care

devierea trupească este socotită un stigmat și este marginalizată de societate. Antropologia tehnologică este chemată să discute această problematică.

1.5. Stelarc și corpul cyborgic

Majoritatea discursurilor cibernetice cad însă în capcana de la polul opus, punând accentul pe dimensiunea *cibernetică* din cadrul celor două procese ale ontologiei virtuale : dezintegrarea organică și reintegrarea tehnologică. Departate de a fi inocent sau nostalgic, cyborgul este, în aceste condiții, amnezic și futurist, împăcat cu noua sa identitate și trăind în prezent cu gândul la viitor și la evoluție. Un astfel de tip de discurs „tare” este ilustrat de artistul tehnologizării corporale, Stelarc¹⁰. Stelarc, al cărui nume empiric este Stelios Arcadiou, este un artist australian ce și-a prezentat lucrările de tip *performance art* în Japonia, Europa, America, începând cu sfârșitul anilor '60. Artistul folosește sisteme ale roboticii, realității virtuale, inteligenței artificiale, Internetului etc. pentru a augmenta, invada sau interfața corpul uman, alăturând semnale multimediatice (auditive, vizuale, tactile) sistemelor cyborgice prezentate. El concretizează în discursul său tema postumanului digital (vezi în capitolul 3 despre problematica postumană) în termenii radicali ai protezării umanului, în același timp teoretizând pe marginea propriei arte cyborgice. Arta mașinică a lui Stelarc este discutată de către majoritatea teoreticienilor din perspectivă artistic-tehnologică, în termeni de „estetică a protezei”, pentru a defini demersul acestui tehnartist ca „sculptor genetic” care „hipersensibilizează” corpul uman, ca „arhitect al spațiilor corporale interne” sau în calitate de chirurg care mijlocește „implantul visului” sau „transplantul dorinței” (vezi Dery, 2000). Acest subcapitol analizează și critică viziunea discursivă a lui Stelarc, care

devine ideologie, fiind interesat mai puțin de partea artistică a demersurilor lui și mai mult de ideologia procyborgică a acestuia. Ideologic, premisa de la care pleacă manifestul evoluției postumane al lui Stelarc (1995) este faptul că trupul uman este „demodat” (*obsolete*), adică insuficient, fragil, limitat fizic și psihologic, claustrat, ajungând să tragă concluzia necesității inserării tehnologiei în corp. În primul rând, „demodarea” corpului biologic este surprinsă ca provenind din forma și funcțiile acestuia, incapabile să țină pasul cu informatizarea actuală:

În era supraîncărcării informaționale, ceea ce este semnificativ nu mai este libertatea ideilor, ci mai degrabă libertatea formei – libertatea de a modifica și transforma corpul (Stelarc, 1995, p. 91).

La un prim nivel, o astfel de afirmație pare una tipic postmodernistă, o divagație metaforică, eventual împrumutată din cultura de masă. Asumându-și libertatea manipulării tehnologice a propriului trup, Stelarc nu face însă decât să se situeze în contextul postumanismului, iar demersul cyborgic vine de la sine, cu toate că nu este unul pașnic și temperat, ci violent, dureros și extrem. Operând în mod tehnologic asupra propriului corp, artistul extrapolează inevitabilitatea modificării trupului uman în general. Stelarc a experimentat cu propriul corp amplificarea undelor creierului, a bățăilor inimii sau a activității musculare. Astfel, a realizat „A treia mână” („Third Hand”), un construct robotic atașat brațului uman, care funcționează ca o extindere cyborgică a corpului uman, controlat prin electrozi conectați la diverse părți ale trupului. De pildă, când activitatea musculară este detectată într-un anumit loc, o anumită parte a celui de-al treilea braț este determinată să se miște (de remarcat că artistul a reușit să scrie câte un singur cuvânt folosind simultan cele trei brațe). Un alt proiect constă în performarea unui braț virtual

tridimensional („Virtual Arm”) controlat de o pereche de mânuși specifice tehnologiei realității virtuale (*datagloves*). Acest gadget permite calculatorului să recunoască limbajul gesturilor brațului fizic, producând astfel mișcări ale brațului virtual, precum rotația continuă a degetului sau a încheieturii mâinii, întinderea degetelor și a brațului etc. Mai mult decât atât, a creat un corp virtual dinamic („Virtual Body”) generat de computer prin plasarea senzorilor electromagnetici de poziție-orientare pe întregul corp fizic; spre exemplu, întorcând brațul fizic drept la 90 de grade, se produce o rotație cu 360 de grade a corpului virtual.

Problema este că, în cadrul explorării interfeței om-mașină¹¹, este preferat al doilea termen discursiv al fuziunii, în dauna primului termen. Din moment ce „capacitățile faptului de a fi corp sunt constrânse de faptul de a avea corp” (Stelarc, 1995, p. 92), urmează ilustrarea unei serii de evoluții/augmentări care devin imperioase corpului uman în context „postbiologic”. Trecerea care se remarcă este de la stadiul psihoorganic al trupului uman la extinderea electronică și la interfațarea cibernetică a „sistemului” postuman sau de la „psihocorp” la „cybersisteme”. Postulând faptul că informația nu mai deține rolul de a contribui la înțelegerea lumii, ci generează „un câmp de date nedigerate”, supraîncărcând corpul uman, lui Stelarc nu-i mai rămâne decât să emită afirmații avangardiste șocante. Discursul său se impregnează de profetizări care anunță manipularea deplină a structurii corpului, libertatea de a modifica și de a alege forma trupului sau, în termenii săi, de a determina „destinul propriului ADN”. Demersul lui Stelarc se raportează în permanență la mutațiile gloriificatorii operate în cadrul postumanului, la avantajele acestora față de limitele umane din „faza biologică decadentă”. Odată încheiat stadiul transformărilor protezice ale umanului, este vizat nivelul „dezvoltării postevolutive”: evoluția încetează în momentul în care tehnologia înlocuiește corpul uman, susține

artistul tehnologic. Stelarc nu urmărește schimbările psihologice produse de aceste mutații cyborgice, întrucât consideră că trupul devine, în contextualizare postumană, doar o problemă de structură supusă reconfigurării monitorizate. Astfel, trăsăturile subiectivității umane sunt neglijate din perspectiva remodelării corporal-tehnologice, deoarece în analiza structurală a corpului protezat contează doar obiectul de studiu, materialul de cercetare postumană:

Nu mai este semnificativ faptul de a vedea corpul ca pe un loc al psihicului sau al socialului, ci mai degrabă ca pe o structură de monitorizat și de modificat. Corpul nu ca subiect, ci ca obiect – nu ca obiect al dorinței, ci ca obiect pentru design (Stelarc, 1995, p. 92).

Pentru artistul australian, corpul devine un simplu „obiect pentru inginerie”, un obiect care poate fi alterat în mod tehnologic și accesat digital. Ceea ce pentru Deleuze și Guattari (vezi mai sus) înseamnă „corp psihologic schizofrenic”, „obiect al invidiei” sau „dorință mașinică”, pentru Stelarc înseamnă cybercorp obiectivat sau cybersistem. Noua simbioză om-mașină propusă de Stelarc distruge orice noțiune de existență umană subiectivă, cybersistemul reducându-se la accepția de „a fi operațional”. Artistul mărturisește că devine el însuși parte a sistemului creat în cadrul lucrărilor sale, pierzându-și simțul identității umane; atunci când performează, tehnologia și corpul său se combină pentru a forma un sistem de părți coerent și cooperant (vezi Stelarc, *apud* Melanitis, 1999). Scopul artistului este de a spori facultățile extrasenzoriale ale trupului uman obiectivat, care obține, în mod contradictoriu, transcendența, desprinderea de constrângerile gravitației¹²: ca obiect, corpul poate fi amplificat și accelerat, extins și poate evada din forța de gravitație planetară. Un alt front pe care operează artistul este cel al inserării tehnologiei în corp. În acest caz, tehnologia nu este doar atașată trupului, ci este

implantată în interiorul acestuia, ca o componentă firească internă a cybersistemului, desființând barierele pielii, distincția dintre interior și exterior și închiderea identitară (Stelarc, 1999). Invadarea tehnologiei înăuntrul trupului uman îl golește pe acesta de organicitatea socotită oricum inutilă, astfel încât corpul devine „gazda” componentelor tehnologice¹³. Punctul vulnerabil al acestui discurs este că, deși se dorește ștergerea dihotomiilor dintre subiect și obiect sau dintre interioritate și exterioritate, binarismele sunt perpetuate și, mai mult, se produce favorizarea unuia dintre termeni. De pildă, dacă respinge perspectiva (fenomenologică a) trupului ca subiect, artistul privilegiază reversul, și anume trupul ca obiect supus manipulării, ca o reificare mecanologică.

O ultimă dimensiune a teoriei artistului o constituie scindarea trupului uman în cadrul conectării la interfața Internetului: corpul este acționat de la distanță de un alt corp, prin intermediul unui simulator corporal computerizat, în timp ce mișcările trupului devin „involuntare”¹⁴. Recent, Stelarc s-a preocupat de conectivitatea corpului la Internet: și-a interfațat propriul trup la rețea folosind stimulări musculare electrice. Artistul permite astfel utilizatorilor de pretutindeni să-i acceseze direct corpul prin Internet printr-o interfață tactilă sau să-i producă mișcarea involuntară a corpului conectat prin electrozi („Fractal Flesh”). Artistul australian a devenit astfel primul om „teleportat” al istoriei, teleportarea trupului său realizându-se prin controlul agenților virtuali aflați la distanță asupra „corpului involuntar” (Dery, 1996). O astfel de simbioză om-rețea digitală este realizată de artist în „Parasite”, un proiect în care imaginile corporale ale Internetului, socotit un fel de sistem nervos virtual, mișcă trupul uman din realitatea fizică. Aceeași problemă o întâlnim în „Stimbad”: un ecran tactil care operează stimularea musculară, astfel încât mișcările corpului sunt generate prin atingerea modelelor musculare de pe ecran. Nu aflăm nimic altceva din

„Movatar”, un avatar inteligent, fantomatic, capabil să acționeze în lumea reală prin posedarea unui trup fizic din realitate, sau din „Ping Body”, un corp care se mișcă involuntar, nu grație interfațării cu alte corpuri situate în alte locuri, ci, datorită fluxului însuși al activității Internetului. Mișcarea trupului se produce în această situație fără voința și intenția subiectului, fără contracția propriilor mușchi. Trupul uman devine astfel nu doar o „gazdă” a tehnologiei, ci și a agenților/ avatarurilor virtuali aflați la depărtare și conectați la interfață. Dacă în cadrul performărilor mai vechi, Stelarc pune accentul pe corpul cyborgic individual, în performările recente ale artistului, desfășurate inclusiv în suportul Internetului, se observă interesul acordat sistemului cyborgic constituit dintr-o multitudine de corpuri conectate sau teleoperate în rețea. Se dorește astfel evidențierea modului în care trupul uman nu mai este controlat de propriul sistem nervos intern, ci de stimularea externă a rețelelor computaționale: mișcarea și fluxul însuși al datelor determină mișcarea corpului, fie el „parazitic”, fie „fantomatic”, fie „fractalic” (vezi Stelarc, 1999). Precum Arthur Elsenaar, inginer și artist la Institute of Artificial Art Amsterdam (IAAA), care a construit o interfață computerizată prin intermediul căreia se poate efectua controlul sincron al mai multor grupe de mușchi, iar în 1995 a creat un *performance* interactiv online, „rEmote” (*Compose your Emoticon*), prin care mușchii faciali ai trupului său, situat în Groenlanda și conectat la o interfață web cu participanți din mai multe locații, au putut fi controlați de la distanță, Stelarc ilustrează modul în care trupul său poate fi manipulat în timp real prin Internet.

Concepția de bază a artistului este, în cadrul tuturor acestor postulate teoretice pe care le probează prin performările sale artistico-tehnologice, că ne aflăm la sfârșitul metafizicii bazate pe principiile fiziologiei umane. Tehnologia este, pentru Stelarc, cea care definește ceea ce este uman,

deoarece constituie o parte a naturii umane. Prin urmare, teoria și practica artistului depun mărturie pentru constituirea postumanității tehnologice sub formă de postevolucție corporală. Fie că examinează corpul uman din exterior și din interior, fie că îl vizualizează ca materialitate cibernetică sau ca destrupare numerică, drept un mediu înconjurător sau ca o proteză a Internetului, perspectiva de ansamblu a tuturor acestor unghiuri de vedere o constituie obiectivarea corpului. Trupul, încarnat și visceral, își pierde identitatea și subiectivitatea, devenind un simplu automat desprins de condiția sa biologică, adaptat noului context mașinic postevolutiv sau postbiologic. Corporalitatea umană se reduce la protezare – ca atașare, inserare sau conectare. Postumanul lui Stelarc se opune concepției metafizice a umanului drept centru al tuturor lucrurilor existente, fără a-i mai lăsa acesteia drept de apel, spulberând posibilitatea manifestării autonomiei, a intenției și a subiectivității umane. Corpul este controlat pe deplin în sistemele de stimulare electrică externă, considerat un conductor pasiv al electricității și, mai ales, un suport pentru stimularea controlului cibernetic. Performarea postumană a trupului (vezi Causey, 2001), de la tehnici de vizualizare artistic-științifică la metode de reteritorializare corporală și identitară, generează însă o serie de probleme sociale și etice complicate (vezi mai jos), de care artistul australian nu ține cont în discursul său. Ilustrând exemplul optimist al tehnoevoluționismului, dar și imaginația ficționalistilor cyberpunk, cyborgii stelarcieni, „obiecte” terminale conectate prin electrozi și cabluri la un sistem cibernetic, sunt propulsați într-un laborator al viitorului. Golirea noțiunii existenței de orice sens uman prin constituirea cybersistemelor funcționale și postevolutive înseamnă, în cadrul discursului artistului, obținerea nemuririi și dispariția nașterilor biologice. Prin înlocuirea în mod hipertehnologic a organelor umane nefuncționale, conceptul vieții este extins până la desființarea noțiunilor

umane de naștere și de moarte. Exemplificând idealul de transcendență prin intermediul tehnologiei, discursul stelar-cian aderă la transumanism (vezi capitolul 3). Postexistența substituie „părțile” (foste organe) afectate cu alte „părți” funcționale, astfel că cyborgul teoretizat de Stelarc posedă capacitatea de teleperformativitate și „reactivare” în procesul de adaptare la condiția imortalității.

Pe de altă parte, arta cyborgică a lui Stelarc, ca și cea a altor tehn artiști ai spațiului digital, este subversivă și poate fi interpretată într-o direcție opusă propriilor sale postulate teoretice. Dacă afirmațiile discursului său sunt extreme și greu de acceptat fără o perspectivă critică, performările sale artistice, în special cele de după 1995, derulate în contextul Internetului, chestionează în mare măsură corporealitatea din spațiul virtual. În momentul în care nu mai rămâne nimic de subversat întrucât orice totalitate sau metanarațiune a fost deja supusă subversiunii, doar subversiunea însăși poate fi subminată. Astfel, arta mașinică stelar-ciană devine inteligibilă și acceptabilă în sensul de răsturnare a ordinii ontologice umaniste. Criticând atât „moștenirea” biologică a umanului, cât și controlul social, politic, cultural-ideologic ori comercial asupra trupului, performările sale încearcă să surprindă modul în care naturalul și organicul sunt supuse reinvenției tehnologice. În contextul operării tehnologice contingente asupra trupului uman și al dispariției demarcațiilor dintre artă-știință-corporealitate, ideile și teoriile postmoderne ale mutațiilor identitare par simple ficțiuni. Precum performările artistei Orlan, „lucrările” artistice ale lui Stelarc sunt corporal-umane, implicând propriul trup până la limita suferinței și restituind legătura strânsă dintre spațiu și corporalitate, în același timp provocând publicul să gândească dincolo de granițele eului. Ajunse la limita patologicului, lucrările corporale indică un traumatism suferit de trupul uman, atât în contextele hiper-tehnologizate, cât și în cadrele saturației cu imagine și cu

informație, conturându-se ca niște asamblări disonante sau ostentative ale naturii/biologiei, tehnologiei și spațiului medial. Performările artei trupesti, deși angrenează un întreg ansamblu de tehnologii și medii, nu sunt lipsite de durere, resuscitând trăirea corporal-umană în cadrul sistemului cyborgic. De asemenea, acestea provoacă, în rândul publicului, o senzație stranie, amestecând emoție și teroare, atracție și repulsie (în termeni deleuzo-guattariani), publicul resimțind un fior aproape visceral la receptare. Sentimentul este de asistare la o luptă între uman și nonuman, la un spectacol cu o întreagă desfășurare de forțe între om și animal, natural și tehnic.

Prin urmare, conviețuirea dintre uman și tehnologic nu este confortabilă și pașnică, dimpotrivă, reliefează noi constrângeri trupesti, de la suferință la percepție, și noi cadre ale disciplinării corpului, în același timp dorind, paradoxal, să depășească limitele corporal-umane. Oricât de mult insistă discursul cyborgic în transgresarea și în eliberarea trupului de necesitățile și de barierele pielii, arta cyborgică nu face decât să scoată la lumină noi și crude limitări ale corpului cibernetizat. Sau, cu alte cuvinte, cu cât încearcă trupul să se adapteze spațiului tehnologic virtual, cu atât mai mult sunt amplificate natura și condiția umane în ambiguitatea lor. În această direcție de interpretare, performările lui Stelarc chestionează relația corpului uman cu mașinile informatice, cu robotica și cu Internetul, ca tehnologii ale societății postindustriale. Automutilarea și suferința nu pot fi alungate din cadrul acestei relații, dimpotrivă chiar, cu cât se străduiește umanul să se elibereze de necesitate și de nevoia fiziologică, cu atât mai mult se vede prins în sistemul bifurcat al altor limite, al altor tiranii identitare, al altor alienări, de la cele sociale la cele ale presiunilor comerciale. Dispozițiile și normalizările trupului în spațiul virtual nu pot să nu țină seama de angrenarea mașinică a unor sisteme care instituie noi reguli și discipline la nivel global, constrângeri tehnologice și mediale : controlul

și monitorizarea corpului se realizează în cadrele Internetului cu o intensitate sporită, la fel de cyborgică precum corpul însuși. Libertatea manipulării trupului nu se exercită doar în favoarea augmentării personale, ci și ca tehnici de impunere și de forțe externe (în accepția de bioputere din Foucault, 1997, sau Foucault, 2003) : procese prin care practicile instituționale măsoară și categorizează corpul uman, de la proiectele medicale (vezi mai jos *Visible Human Project*), reproductive și de sănătate, la igiena socială reglată de etica Internetului sau de diverse tehnologii transumane (vezi transumanismul în capitolul 3). Modalitățile prin care practicile puterii se insinuează și docilizează trupul și identitatea (post)umană nu trebuie ignorate în contextele demonstrate ale legăturii dintre cunoaștere/experiență și putere. Oportunitățile de autocontrol asupra propriului corp grație biocybertehnologiilor nu sunt lipsite de latura întunecată a autodisciplinării, a pseudolibertății de comportament și de manifestare a identității și a normalizării ca metodă de menținere a relației de subordonare. Asupra acestei perspective postumane vom reveni în următorul capitol, cu precizări nuanțate și critici punctuale. Până atunci, să zăbovim asupra altei chestiuni vulnerabile pentru ontologia virtuală, și anume problematica infomedicală, care face de asemenea trecerea înspre noi teritorii existențiale, cu promisiuni care fascinează, dar și cu fragilități care tulbură, cu monstruoziități de tip science-fiction, dar și cu contingente palpabile și cotidiene.

1.6. Infomedicina

Infomedicina reprezintă astăzi una dintre disciplinele care relaționează corpul și tehnologiile computerizate și suscită numeroase controverse științifice, filosofice, psihologice, antropologice, sociale și etice. În primul rând, orientarea de față

continuă un proces istoric început odată cu constituirea disciplinei anatomiei și cu dezvoltarea medicinei. Începând cu cercetările în domeniu ale Renașterii și continuând cu invențiile tehnologice ale modernității (dezvoltări care contribuie la fenomenul de industrializare a ființei), mecanologia pune stăpânire pe medicină și, implicit, pe obiectul de practicare a acesteia, organismul. Utilizarea tehnologiilor digitale ale geneticii și ale medicinei continuă astăzi dorința umană de explorare viscerală și de disecare anatomică, de căutare și de vizualizare a adevărurilor situate dincolo de suprafața corpului sau de superficialitatea pielii. Astfel, imaginile medicale numerice care relevă interiorul trupului, inclusiv interiorul pântecului matern și al creierului, vin în serviciul științei, însă depășesc acest orizont, frizând conotații sociopolitice, culturale și artistice. În timp ce perpetuează tendința de obiectivare a trupului, de informare și de aducere a misterului sau a invizibilului în registrul vizibilului, aceste tehnologii transformă corpul într-un mediu de comunicare cu propriile mesaje și coduri, canale de transmisie și recepție și întreaga recuzită comunicațională. De la mumiile egiptene la păpușile de ceară ale panopticonului și, mai nou, la cadavrele digitalizate, se poate realiza o corespondență între fenomenologia și mecanologia morții. Fascinația pentru animarea inanimatului intră în proximitate și cu dubla raportare (atracție și repulsie) față de ideea morții, de reificare și de putrefacție cadaverică. Producând imagini digitale ale trupului, biotehnologiile transformă corporalitatea într-un puzzle de biți, având toate proprietățile necesare mutabilității și (re)combinării, asamblării și plasticizării. Avem de-a face cu o imagine „curată”, clinică și pură a morții, în condițiile în care „resturile” organice sunt înlăturate. Metodele și tehnicile medicale de virtualizare a corpului nu sunt însă private de problematici sociale și etice : de la posibilitatea controlului exercitat prin intermediul modelelor tridimensionale numerice ale corpului

până la desființarea granițelor pielii și obscurizarea raportului dintre intern și extern, de la cunoașterea sexului și vizualizarea unui copil înainte ca acesta să se nască până la posibilitatea clonării și a manipulărilor genetice. Nu atât ontologia este chestionabilă în acest moment, ci epistemologia, mai ales în vecinătatea problemelor sociale și etice. Corpul interior este adus la exterior, este expus și prelucrat, devenind *imaginea* unui corp sau a unui organism hipervizibil, fragmentabil și recombinabil, posibil de multiplicat și de dispersat în rețea sau în laboratoarele tehnologiei virtuale, în propaganda partidelor politice sau în cea a grupurilor de interese economice. Relevarea interiorului trupului prin tehnologii ale imaginii medicale și simularea, captura și recrearea acestuia în cyberspațiu produc, pe de o parte, vizualizarea și circulația informațiilor despre boală și mortalitate, iar pe de altă parte, un vis al nemuririi umane împlinit în corporalitățile cibernetice, un soi de corporalități care mijlocesc cu precădere controlul, supravegherea (pluri)panoptică și posibilitatea de manipulare mentală a ființelor umane. Prin tehnologiile virtuale, medicina a devenit una informațională și comunicațională, aducând cu sine atât avantajele, cât și riscurile specifice informațiilor și comunicațiilor, precum virușii și cenzura, manipularea și dezinformarea.

Aceste tehnologii infomedicale mai degrabă construiesc un tip de încorporare, decât reprezintă sau reproduc imagini ale trupului. Astfel, fotografierea și filmarea fătului aflat în pântecul mamei au, în subsidiar, scopul de a crea o „subiectivitate fetală”, de a construi o identitate cyborgică a fătului (e vorba, evident, de o interpretare cyberfeministă a acestor problematici, întâlnită la mai multe teoreticiene). Schimbul de organe între corpul uman, animale și entități artificiale intră într-un circuit al existenței transparente și ostentative: implanturile și protezele bruiază limita dintre viu și nonviu, între biologic și siliconic în numele unei informatizări universale.

Sperma, ovulele, organele interne, sângele există în bănci speciale, formând o corporalitate colectiv-globală, fără înfățișare palpabilă, care funcționează după principii ale mijlocirii fertilizării, transfuziei sau transplantului. Acestui tip de virtualizare interumană i se adaugă posibilitatea de virtualizare hibridă sau transumană prin obținerea unor conglomerate metise, amestecând speciile și regnurile în imaginea unui bestiar monstruos. Interregnurile și melanjurile, „zgomotele” survenite în diversele operații corporale constituie „accidente” ale ființei care modifică structura și funcționarea umanului și a umanității. De la monstruozițiile corporale care au bântuit imaginația Evului Mediu la posibilele reprezentări monstruoase care se află astăzi în stadiul de latență ce pot fi, în mod tehnologic, transpuse în act, nu pare a fi un pas prea mare. Ceea ce în „regimul nocturn” al Evului Mediu însemna o fuzionare între imaginația patologică, superstiție și fapt înseamnă astăzi împingerea limitelor dinspre ficțiune și science-fiction spre realitate. Nu doar natura poate fi astăzi „asistată” și manipulată de computer, ci și corpul sau inserarea corpului în lume. Ceea ce la Heidegger însemna „aruncarea” ființei în lume devine astăzi nu atât o dovadă a destinului, cât mai ales una a prelucrării tehnologice a trupului.

Un corp individual devine parte integrantă a unui imens „hipercorp” (vezi Lévy, 1995, pentru înțelesul acestui termen) mondial și hibrid, desfășurat ca o rețea care unifică tehnologiile cibernetice-medicele cu elementul biologic, visceralitatea și mintea umană cu sistemele neuronale. În noua societate tehnologică a hipercorpului, individuația intră în șirul de permutări colective. Nu mai puțin himerică din punct de vedere ontologic și epistemologic, hipercorporalitatea, situată în planul contingentului, cunoaște problematici sociale și politice diverse și contradictorii, de la comunalitatea virtuală (internauții de azi strânși în așa-numitele „comunități virtuale”, forme de colectivitate constituite mai degrabă pe

baza intereselor comune, decât pe criterii geografice) la democrația digitală sau acele tipuri de manifestare în agorele online. Împinsă la limite extreme, virtualizarea corpului intră în paradigma unei practici culturale sportive de depășire a propriilor bariere fizice și psihice, de atingere a noi recorduri și de ieșire din cadrele înguste ale obișnuitului. Un simț al dezmărginirii și al intensificării experiențelor și al experimentelor vieții împinge știința medicală să descopere teritorializări corporale inedite, noi accelerări ale vibrațiilor vieții, noi mutații în identitatea umană, dar și noi accepții ale morții. Entitatea virtuală se confruntă în mod immanent cu noi forme de întrupare în cyberspațiu și/sau în realitatea virtuală, mijlocite de juxtapunerea dintre medicină și cibernetică. Scrierile transumanștilor (vezi capitolul 3) ilustrează în cel mai mare grad relaționarea dintre medicină, genetică și informatică (vezi, de pildă, Stock, 2002) prin posibilitatea modificării genelor copiilor înainte ca aceștia să se nască și a eliminării cauzelor genetice care provoacă apariția bolilor. Atât înainte de naștere, cât și după moartea ființei umane, se poate interveni în corp, astfel încât conceptul însuși de viață se extinde pentru a cuprinde noi teritorii practice și tehnoculturale.

Echivalată uneori cu anatomia postmodernității și disociată de anatomia modernă bazată pe ierarhia sistemelor biologice, infomedicina utilizează monitoare de scanare, tehnici tridimensionale și de animație sau suportul Internetului pentru ilustrarea hipercorpului în cadrul transmisiilor instantanee de date, al reproducerii facile a acestora, al scanării digitale și al telechirurgiei. Proliferarea de strategii vizuale și modalitățile de construire social-culturală a corpului în cybermedicină sunt, evident, trăsături postmoderne. Totuși, anumite discursuri și practici continuă intenția rațional-obiectivă a imaginarului disecțiilor și anatomiilor modernismului: exhibiționismul, ostentativul, prestigiul, autoritatea și normalizarea. Denunțată

drept ilustrare hipertehnologizată a capitalismului occidental târziu (vezi Cartwright, 1998), cultura medicală digitală este contradictorie: fie îmbrățișează, fie descurajează utilizarea tehnologiilor în vederea transformării vieții. Anatomia digitală prezintă materialitatea corpului expus și manipulat în rețea, în forma unui afișaj științific cu o retorică imaginal-medicală, care se întinde de la conturarea de hărți de explorare, descoperire și cucerire imperială până la declanșarea de dispute social-antropologice, de reproducere, de identitate culturală sau de tip *gender*. În cadrul cartografiilor anatomice și genetice ale organismului, trupul este reificat pentru a fi privit și utilizat, studiat ca un obiect, într-o manieră practică care se întâlnește cu punctul de vedere al artistului Stelarc. Spre exemplu, *Human Genome Project* (1990-2003), coordonat de *US Department of Energy* și de *National Institute of Health* și condus de Francis Collins, reprezintă o realizare de hărți genetice ale organismelor, animale sau umane, un fel de informatizare a trupurilor în funcție de structura ADN a acestora (vezi Marks, 1994, sau Lewontin, 1994, pentru o critică a acestui proiect). Cunoașterea genomului uman sau a totalității genelor deschide o serie de oportunități, dar ridică și o multitudine de semne de întrebare în legătură cu posibilitatea de „reprogramare” a umanului (vezi mai jos discuția despre transumanism).

O altă concretizare, inițiativa *Visible Human Project*, aparținând *US National Library of Medicine* și începută în 1989, este un exemplu al congruenței dintre biomedicină și cyberspațiu: o arhivare digitală a trupului uman având drept țel cercetarea biomedicală, mentalul, stabilirea de diagnostice, practicarea telemedicinii (de pildă, efectuarea unei operații de la distanță), dar și „însuflețirea” informației. Cartografierea corpului uman se întâlnește cu proiecte similare din spațiul virtual, de la atlasul infogeografic al lumii la hărți sociale, economice și politice ale diviziunii digitale sau hărți

ale hipertextului care ajută cititorul să navigheze prin sistemul de noduri textuale și de linkuri. Metafora hărții se alătură în cazul de față raportului dintre corp și imagine/bază de date, construind o anatomie a trupului uman în cadre tehnostiințifice digitale, tridimensionale și specifice realității virtuale (de la tehnologiile razelor X utilizate în tomografia computerizată sau *XRAY Computed Tomography* – XRAY-CT – la câmpurile ultrasonice cu rezonanță magnetică sau *Magnetic Resonance Imaging* – MRI). Constituind o glorificare a „cărni digitale”, acest proiect are în vedere regândirea proprietății personale asupra corpului deopotrivă în viață și după moarte, în realitatea fizică și în spațiul numeric, ridicând întrebări nu doar ontologic-medicale, ci și sociale, politice și etice. Proiectul construiește două simulări digitale tridimensionale ale unui corp de femeie și, respectiv, de bărbat, accesibile pe Internet, în scopul explicit al analizei medicale, al disecției și al reanimării virtuale. O serie de alte finalități ale inițiativei au apărut pe parcurs, de la posibilitatea controlului și a manipulării unui corp sau cadavru (a „normalizării” sale) până la utilizarea datelor sale în medii ale divertismentului și ale spectacolului de masă (de pildă, în filmul științifico-fantastic *Al cincilea element*). Biomedicina, în colaborare cu tehnologiile computaționale, creează, din „materia” programabilă a limbajului binar, o „Eva” și un „Adam” într-un „Eden” al materialității algoritmice: o visceralitate construită și expusă ca un cod de computer, din care subiectivitatea umană lipsește. Cele două cadavre au fost scanate în integritatea lor, înghețate și segmentate, scanate iarăși, clasificate și fotografiate în fiecare detaliu, redate tridimensional, iar aceste fotografii digitale, dovadă a obscurizării relației dintre obiectul și imaginea computerizate, pot fi manipulate în mod infinit în cyberspațiu: deși distruse și dezmembrate, cadavrele apar ca niște trupuri intacte în spațiul virtualității. Corpurile neînsuflețite sunt astfel animate, putând fi replicate, transmise în

mod global și divizate (fără alterarea integrității întregii baze de date) la nesfârșit, precum un cadru de arhitectură numerică. Corpurile informaționale devin un model standard al trupului uman, așa cum este acesta „normalizat” în viziune cybermedicală, fără operarea unei distincții între viu și mort (vezi o comparare a acestora cu vampirii, ființe pendulând între viață, moarte și viața de după moarte, în Bell, 2001).

Criminalul „în viață”, Joseph Paul Jernigan, din Texas, executat în 1993 la cei 39 de ani ai săi, și-a donat trupul științei, devenind după moartea sa „specimenul anatomic ultim” și „trăind” veșnic pe Internet. Astfel, cadavrul său a fost digitalizat, fiind „bărbatul vizibil” al proiectului, pentru simularea corpului masculin și oferit drept model anatomic accesat pe pagină web sau pe CD-ROM („Body Voyage”, publicat de Time-Warner), fapt care adaugă o serie de dileme în ceea ce privește procesualitatea specifică pentru acțiuni de tipul „a supraveghea și a pedepsi”. În continuarea proiectului, „femeia vizibilă”, digitalizată online în 1995, „imortalizată” la vârsta de 59 de ani, este o femeie obișnuită din Maryland. Aceste cazuri de prime intervenții biomedicale cu ajutorul tehnologiilor virtuale ilustrează atât impactul digital pozitiv (de informare, învățare și tratare), cât și semnele de îngrijorare evidențiate de *Visible Human Project*. Pe de o parte, umanul devine „vizibil” în realitatea virtuală în urma digitalizării sale, punându-se problema atât a nemuririi, a resurecției eterne prin simulare (corpul este animat să pară „viu”), cât și a posibilității întreruperii premature a vieții biologice. Pe de altă parte, ființa umană „vizibilă” a cyberspațiului poate fi accesată oricând ca o mostră „vie”, supusă documentării publice, însă prin chiar „vizibilitatea” sa este lipsită de intimitatea și integritatea propriului corp chiar și după moarte. Acest exemplu dovedește încă o dată faptul că viitorul corpului uman, în contextualizare digitală, în lipsa coerenței și a simțului privat, nu se fundamentează doar pe promisiuni, ci și pe

amenințări existențiale și psihologice legate de noțiunile de control și manipulare (vezi, de pildă, Cartwright, 1998, 2000, pentru accentuarea problematicilor sociale în legătură cu noile tehnologii medicale). Potențialul „eliberator” al realității virtuale și/sau al cyberspațiului în cadrul proiectelor de acest tip se manifestă fie ca extincție a trupului uman, fie ca o căutare a nemuririi, noțiuni precum îmbătrânirea sau moartea neaflându-și locul în esența imaterială specifică spiritului și nici în noile scenarii ale vieții cyberculturale. De pildă, se poate analiza modul în care stoparea tehnologico-medicală a procesului de îmbătrânire și amânarea morții biologice sunt un semnal al dorinței de nemurire. Dacă Moravec sau alți transumanisti (vezi capitolul 3) propun teorii ale viitorului care iau în considerare reînvierea tehnologică a minților morților sau supraviețuirea minții umane dincolo de trup, *Visible Human Project* concretizează dezideratul opus al „cărni” computaționale și al reînvierii corpului, mai degrabă decât resuscitarea sau conservarea minții umane.

Alături de tehnostiințele ingineriei genetice, clonarea constituie o altă ilustrare a orizonturilor extreme la care au ajuns medicina și genetica în contextul dezvoltării tehnologice. Reproducerea clonată reprezintă în momentul de față o realizare tehnologică aplicată în rândul animalelor (vezi în special exemplul celebru al oii Dolly, care a supraviețuit din 1996 în 2003, fiind primul mamifer clonat din celula unui animal adult), însă recent a început să se pună problema posibilității clonării umanului. În timp ce clonarea terapeutică oferă astăzi speranțe pentru generarea în viitorul apropiat de țesuturi și de organe în vederea transplanturilor, clonarea reproductivă a oamenilor rămâne o amânare, nu fără amenințări existențiale, etice și psihice. În condițiile în care procesele clonării animalelor cunosc o serie de eșecuri, de necunoscute și de mistere (clonele mor în mod enigmatic, ca în cazul primei oi australiene clonate care a murit fără să prezinte simptome de

boală sau de slăbiciune și fără ca rezultatele autopsiei să determine cauza morții), tehnologia aflându-se într-un stadiu de început, clonarea umanului reprezintă un act iresponsabil și un posibil pericol, atât corporal, cât și mental. Pe lângă aceste implicații ontologice, practicile bioinformaticii, ale clonării și ale ingineriei genetice atrag o serie de controverse economice, etice și sociale: legătura dintre tehnostiință, capitalism comercial, putere (militară, guvernamentală, instituțională) este subliniată în nenumărate rânduri ca evidență a coevoluției științei, economiei și politicii. În cadrul acestor orizonturi, trupul ajunge să fie un experiment aflat în mijlocul diverselor interese și în mâinile diferitelor corporații, dar și amenințat existențial de practicile biotehnologiilor (vezi Bowring, 2003; McKibben, 2003; Fukuyama, 2004, pentru criticile umaniste ale acestor practici, în special ale entuziaștilor în ingineria genetică și în clonare precum Silver, 1997, sau Stock, 2002).

La fel cum fizica este astăzi, în cercetarea computerizată, o combinație între mecanica clasică, cuantică, teoria haosului și a complexității, fractali, teoria corzilor etc., biologia este o convergență între conceptele neodarwiniene (de selecție naturală și de moștenire) și principiile sistemelor complexe, autoorganizaționale și autoreproductive. Însă aceste principii se regăsesc și în cibernetică, economie, sociologie, politologie sau artă, ca o dovadă a implicării noțiunilor de putere (cu corolarele conceptelor de ordine în turbulență ori de ierarhie în rețea), în disciplinele științei și ale culturii și în domeniile vieții. Acestea nu mai operează o dihotomie ontologică și epistemologică între mecanicism și vitalism, ci, dimpotrivă, amestecă perspectivele medicale asupra genelor umane cu interesele controlului asupra societății și pieței, problemele etice cu criteriile estetice. Astfel, declinul conceptelor de mecanicism, determinism și reductivism coincide cu revirimentul noțiunilor de organicitate artificială, societate în rețea,

democrație digitală etc. Viziunea cibernetică nu se infiltrează doar în structurarea ADN-ului uman sau în patternurile auto-organizaționale ale vieții și inteligenței artificiale (ca demonstrare a coincidenței dintre organic și anorganic – vezi Lauretis, 2003), ci și în teoriile sociale, economice sau politice prin cercetarea legăturii dintre evoluția natural-artificială și cea socială, prin studierea ordinii spontane din economie ori prin manipularea politică. Controlul tehnostiințific asupra atomilor și genelor stă mărturie pentru controlul social, politic, economic, în timp ce noi trăsături și procese precum feedbackul, turbulența, dezordinea, coevoluția și autoorganizarea sunt celebrate pentru potențialul subversiv în cadrul tuturor acestor domenii. Incursiunea din ce în ce mai amplă a tehnostiinței în lumea natural-organică cuprinde, pe lângă implicațiile domnării asupra naturii și corporealității, și chestiuni etice, justițiare, ale drepturilor și ale libertăților omului. Legătura dintre medicină, biotehnologie și sociologie nu trebuie neglijată nici în practica reproducerii sau a tratării, nici în dilemele legislației și ale normalizării. Domeniile ingineriei genetice sau ale clonării, desprinzându-se de o viziune și o practică industrial-mecanice și intrând într-o paradigmă a sistemelor biologice autogenerative, presupun atât posibilități ale controlului și ale autocontrolului, cât și necesitatea asumării unor responsabilități mai largi, un grad mai mare de împuternicire pentru indivizi și pentru specia umană, precum și manifestarea unei puteri manipulative. Dacă, în principiu, se mijlocesc maleabilități reversibile și permutări corporal-identitare multiple, în practică, modificările umanului pot fi ireversibile și fatale pentru umanitate. Înlocuind adesea determinismul organic sau genetic cu un determinism tehnologic al inevitabilului, medicalizarea vieții și asistarea în laborator a reproducerii (de la fertilizarea *in vitro* la clonare) sunt procese ambivalente care vin în sprijinul umanului, dar sunt și dovezi ale alterării genetice și identitare operate de știința vieții. Accepția

antropotehnologică a trupului modifică percepția metafizică naturală a datului în favoarea apariției unei metafizici artificiale, a constructului uman cibernetic. Încă o dată, în istoria filosofiei se reiterează chestiunea „uitării” ființei, în contextele voinței cyborgului de a uita de misterul existenței umanului (vezi Bowring, 2003, pentru o critică a modurilor în care se realizează o apropiere a vieții prin intermediul biotehnologiei).

Prin urmare, ontologia virtuală a cyborgului nu cunoaște doar problematicile existențiale și perceptive ale trupului ciberneticizat, ci se suprapune cu chestiunile vulnerabile ale ideologiilor identității virtuale. Identitatea se prefigurează în cyberspațiu și în lumile virtualității tehnologice ca eliberare de limitele corporalității și ca libertate de alegere. Astfel, se aplaudă pretutindeni modurile în care identitatea, în cadrul Internetului, poate fi selectată, deoarece, fluidă și polimorfă, poate fi asumată sau lepădată cu ușurință. Creaturile în carne și oase par a fi lăsate în urmă, în schimbul reprezentărilor avatarice sau al imaginilor numerice ale utilizatorilor din spațiile interfețelor online. Lucrurile nu stau însă chiar așa, după cum va încerca să demonstreze capitolul următor.

Capitolul 2

Identitatea la interfață: avatarul

Concepte-cheie: *identitate online, interfață, avatar, postmodernism, alteritate, diferență, devenire, nomadism.*

Teoreticieni-cheie: Katherine Hayles, Sherry Turkle, Roy Ascott, Jean Baudrillard, Orlan.

2.1. Interfațarea și avatarizarea corpului. Mediere și întrupare la interfață

Unul dintre procesele cele mai răspândite ale prezenței ființei umane în spațiul virtualității tehnoculturale este procesul de interfațare. La interfața tehnologiilor computaționale, ființa umană este un „subiect virtual” (Hayles, 1997). În teoria de față, umanul devine cyborg nu din cauza proceselor excesive de protezare, ci, mai ales, interfațării fizic-senzoriale cu computerul. Subiectul virtual este, de data aceasta, produsul interacțiunii perceptive și cognitive, trupești și mentale, zilnice a omului cu calculatorul, în condițiile în care utilizatorul fuzionează cu spațiul creat de tehnologiile virtuale. Problematika subiectului virtual este discutată înainte de toate în termenii *întrupării* indispensabile a entității cyberspațiale. Astfel, în Hayles (1997), virtualul noilor tehnologii nu înseamnă imaterial, ci, dimpotrivă, materialitate a informației digitale.

Teoreticiană, în numele acestei materialități informaționale, devine îndreptățită să apeleze la cadrul unei „virtualități întrupate” în care reprezentarea virtuală, interfațată computeristic a umanului, este de fapt un corp conectat în mod organic, perceptiv la spațiul tehnologic. Subiectul virtual se remarcă prin caracterul său imersiv în interfața digitală, caracter coerent prin prisma senzațiilor proprioceptive¹⁵ care, mediate de interfețe electronice, reconfigurează limitele percepționale ale corpului uman. Subiectul virtual este, prin urmare, unul inserat cu informație material-digitală, informație care pune în discuție limitele localizării și ale integrității umane, mai degrabă decât un subiect imaterial și destrupat. Am văzut în capitolul precedent polemica dintre material și imaterial, întrupare și destrupare în cadrul discursurilor cyborgice, ilustrate prin Sobchack vs Stone, perspectiva lui Bukatman sau dialectica materialitate-idealitate la Heim. Katherine Hayles rezolvă acest impact teoretic prin soluția subiectului virtual întrupat în mod material la interfața tehnologiilor. Cyberspațiul sau realitatea virtuală nu pot fi experimentate, consideră teoreticiană, decât prin simțurile organelor corpului fizic, material, spre exemplu, ochii care privesc fluxurile de date cyberspațiale concretizate dincolo de ecranul computerului sau ochii care urmăresc proiecțiile stereoscopice ale realității virtuale. Însăși tehnologia hardware care mediază virtualul este materială, iar fără această materialitate a tehnologiei, virtualul cibernetic nu este posibil. În acest studiu al subiectului virtual, profesoara de engleză de la Universitatea din California urmărește, prin urmare, dependența virtualului de material: „condiția virtualității” constă în conceperea informației ca materialitate (nu ca flux de date abstracte) și nu se reduce la dualitatea materie/informație. Informația este instanțiată de un mediu material și, ca urmare a acestei produceri ce are la bază materia, este materială. Împărtășim această convingere a teoreticienei în natura materială a virtualului,

intrucât ne este utilă în ceea ce privește caracterul întrupat al ființei umane la interfață :

Virtualitatea nu înseamnă a trăi într-o activitate imaterială a informației, ci înseamnă percepția culturală că obiectele materiale sunt interpenetrare de patternuri informaționale (Hayles, 1997, p. 204).

Autoarea înțelege adesea prin subiect virtual conceptul de cyborg datorită simbiozei ființă umană-computer. În momentul în care simțurile umane sunt interfațate până la protezarea virtuală care asigură contopirea granițelor corpului uman cu ecranul calculatorului, „coerența proprioceptivă în întrepătrundere cu protezele electronice joacă un rol important în reconfigurarea granițelor corpului perceput” (Hayles, 1997, p. 202). Astfel, una dintre concluziile teoreticiene este faptul că simbioza om-calculator produce interceptarea viziunii cyborgice :

Suntem deja cyborgi, în sensul că experimentăm, prin integrarea percepțiilor și a mișcărilor noastre corporale în arhitecturile și topologiile computerului, un simț schimbat al subiectivității (Hayles, 1997, p. 201).

În ceea ce ne privește, preferăm să numim *avatar* această experiență existențială, perceptivă și autoperceptivă, de la interfața tehnologiilor computaționale. Considerăm mai potrivită utilizarea termenului *avatar* pentru ideea de reprezentare a corpului uman la interfața calculatorului sau pe Internet, cu atât mai mult cu cât termenul acesta este folosit frecvent în diverse aplicații și programe comunicaționale digitale. Așadar, asociem conceptul de cyborg în primul rând cu procesul protezării umanului și conceptul de avatar cu procesul de interfațare a umanului. Adeseori însă, cele două modele corporale se suprapun (spre exemplu, interfața poate fi văzută ca o proteză), astfel că propunem o disociere „moale” între cyborg și avatar. Imaginea cyborgului ca

hardware al elementelor mașinice materiale există complementar cu o reprezentare software a informației pseudoimateriale din cyberspațiu : avatarul. Termenul *avatar* este preluat în cybercultură din mitologia indiană unde are înțelesul de corp temporar al unui zeu care vizitează pământul, încarnându-se sau manifestându-se în lume. În tehnocultura actuală, avatarul are semnificația de simulare a corpului uman digitalizat, situat la interfața computerului, și poate fi caracterizat ca un alter ego al ființei virtuale. Spre deosebire de înțelesul etimologic al cuvântului avatar, în cadrul căruia identitatea esențială este echivalată cu cea imaterială, perenă și spirituală, iar întruparea este un accident al ființei divine, sensul tehnologic al avatarului, configurat cu precădere în spațiul virtual al Internetului, comportă o răsturnare a valorilor și a semnificațiilor. Astfel, avatarul numeric este lipsit de o substanțialitate „absolută” și se ipostaziază, cu fiecare încarnare, în lumea profană a multiplicității și a absenței predeterminării. Chiar dacă entitatea sau imaginea avatică online cunoaște unele aspecte ale spiritualității (unele avataruri aspiră la condiția omniscienței și a omnipotenței, a nemuririi), secularizarea avatarului în domeniul iconicității este marca creativității onomastice și identitare. Un avatar poate să împrumute identitatea unui vampir, al unei zeități africane sau al unui animal ori să hibridizeze trăsături ale acestora în crearea unei ființe imaginare. Dacă imaginea cyborgului poate fi înscrisă în regimul iconic al monstruosului, cu calificativele anormalității și ale ficționalului, în timp ce populează contingentul (vezi capitoul precedent), imaginarul avatarului se poate încadra în registrul fantasmaticului sau al fantomaticului, cu atributele irealității și ale imaterialității care se manifestă și se arată în lumea obișnuită, după criteriile virtualității paranormale sau ale forțelor oculte. Studiul prezent preferă însă să nu disocieze între real și ireal sau între material și imaterial în ceea ce privește identitatea

virtuală a subiectului uman la interfață, după cum se poate vedea în numeroase rânduri. Astfel, menținând atât reciprocitatea dintre normal și anormal, real și fictiv, se poate perpetua continuitatea însăși dintre fantasmă și materialitate. Atât în legătură cu spațiul și cu realitatea, cât și cu corporalitatea, virtualitatea digitală este congruentă cu materialitatea, deopotrivă în sens tehnologic și fizic-senzorial.

Această a doua accepție a ontologiei virtuale, avatarizarea, completând procesele cyborgizării sau ale protezării umanului, devine sinonimă parțial cu interfațarea în special în legătură cu mediul Internetului. Identitatea cyberspațială se schițează prin manierele în care un utilizator transformă limbajul informatic într-un avatar care să-l reprezinte online. În cadrul acestei accepții se accentuează de regulă problematica identității subiective a omului, iar problematica corpului material este fie suspendată, fie negată până la emergența ideii de destrupare. Spre deosebire de aceste accepții, susținem menținerea ideii de (post)uman întrupat (*embodied*) în orice relație cu tehnologia computațională: în realitatea virtuală, în cyberspațiul Internetului sau în viața de zi cu zi a utilizării tehnologiilor digitale. Identitatea virtuală, materială și întrupată este mediată în mod computațional, deși prima impresie, în concretizările imersiei, ale teleprezenței sau ale interacțiunii, este un simț al imediatului și al lipsei mijlocirii (sintagma „în timp real”). În cadrul acestei medieri identitare cibernetice la interfață, simțurile corporale sau mișcările trupului sunt prezente în mod necesar în obținerea unei experiențe virtuale.

Cu toate că este atât un rezultat, cât și un proces al medierii, identitatea conturată la interfața tehnologiilor comunicaționale transgresează disocieri de tipul autentic vs fals, real vs imaginar, original vs copie, interior vs exterior și nu produce suspendarea realității corporale fizice. Redimensionată, transfigurată sau revigorată, identitatea virtuală nu coincide

cu un proces de falsificare a subiectului uman sau, dimpotrivă, cu un demers al căutării „adevărului” eu. Astfel, dorește a depăși opoziții împământenite și a se contura ca o reconciliere a contradicțiilor și conflictelor, în timp ce conservă singularitatea și diferența. Alterând contururile clare ale ideii de corp prin navigația neliniară și discontinuă, interfața tehnologică creează noi siluete trupesti, circuite și sisteme ambulatorii, așa cum proteza cyborgică produce noi extensii și recombinații corporale. Narcisismul și narcoza, psihoza și dandismul (vezi Lovink, 2004) sunt câteva dintre posibilele manifestări care rezultă în urma unor astfel de interfațări corporal-tehnologice. Prin intermediul interfeței, subiectivitatea umană este expandabilă și repositionată, pluripotențializată în relație cu obiectele și cu spațiul sau cu alte subiectivități, urmărind mai degrabă un traseu circulator, prin conexiunile și fluxurile în care se integrează și simultan se dezintegrează, decât un tipar al alinierii. Totuși, acest lucru nu înseamnă că identitatea online nu este o spațialitate deopotrivă a teritorializării și a deteritorializării, a sedimentării și a devenirii, a netezimii și a striatilor (în sens deleuzo-guattarian). Astfel, a fi *online* poate însemna și a fi *inline*, prin operarea unei analogii cu expresia franceză *en ligne*. Extrapolând, se poate afirma că a fi online echivalează, în anumite circumstanțe, cu a fi aliniat, deopotrivă în sensul de poziționare liniară sau ierarhică și în înțelesul de disciplinare. Creând fluxuri corporeale și substanțialități circulatorii, procesul de interfațare este o ipostaziere a interstițialității spațiului virtual: o mediere sau un cadru de negociere între om și mașină, localizând și perturbând deopotrivă subiectivitatea, destruc-turând-o prin fragmentare și prin multiplicare și reluând-o prin reciclare și relocalizare. În intermediaritatea formată de relaționarea strânsă dintre suprafața și adâncimea ecranului monitorului se desfășoară forțe identitare, se traversează circuite și fuzionează sisteme biocibernetice, se împacă binarisme și

se înregistrează conflicte și contradicții subiective. Mediata prin tehnologie comunicațională, identitatea virtuală se manifestă teletopic și teleprezent, în măsura în care a fi conectat la Internet înseamnă a fi distribuit, prezent simultan și multi-localizat, însă aceste procese se realizează prin intermedierea simțurilor fizice, prin participare, imersie și interacțiune. De pildă, deși este transpoziționată în rețea, identitatea online, mobilă și transferabilă precum o informație digitală, nu este mai puțin înrădăcinată în corp, în simțuri și în afecte. Glorificată mai ales ca un spațiu al minții și al cunoașterii umane, al codurilor informaționale multietajate, identitatea la interfața tehnologiilor computaționale este și un spațiu al corporealității fizice, al dorințelor și al plăcerilor încarnate. Avatarul numeric se întrupează în lumea virtuală și se bucură de toate deliciile perisabile și pericolele „încarnării”, cu toate că, în principiu, „esența” sa este cea a unui „zeu”, omnipotent și nemuritor. Prin fuziunea codurilor de date și a simțurilor trupului, interconexiunile subiective online generează un spațiu bioinformatic și biosocial atât din punct de vedere senzorial, cât și actanțial. Astfel, cyberspațiul nu este lipsit de utopii sociale, de la cele care proclamă libertatea absolută a alegerii trupului până la cele care fac parada unui bal mascat al identităților împrumutate. De la identitatea transformată în context online până la prefigurațiile unei identități transfigurate prin biotehnologii (vezi în capitolul următor analiza discursului transumanist), lookul și personalitatea „naturale” devin cele care suportă reinvenția de sine, corporală, cognitivă și afectiv-senzorială a ființei umane.

Identitatea mediata prin tehnologiile comunicaționale nu poate fi desprinsă de înțelesul interfeței, deopotrivă ca materialitate (ecran, tastatură, mouse, joystick, creion optic, costum de date, microfoane, cască și ochelari de realitate virtuală etc.) și ca program sau limbaj informatic. Într-o viziune apropiată de viața artificială, interfața poate fi considerată ca

având un rol organic, senzorial, în procesul de simbioză om-mașină (sau, în parafrază deleuzo-guattariană, procesul de devenire mașină a omului), intermediind între două sisteme până la fuziunea lor și mijlocind noi percepții și senzații corporale (vizuale, auditive, tactile, motrice) în spații ale realității virtuale sau/și ale cyberspațiului. Cel mai adesea însă, interfața este resimțită ca proximitate a prezenței tehnologiei cibernetice în viața umană și ca o modalitate de a spori percepția asupra propriului corp, de a reflecta asupra simțurilor acestuia, de a negocia relația trupului și a conștiinței cu spațiul. Procesul de interfațare tehnologică a identității nu este străin de problematicile redefinirii și repracticării naturii umane în contexte mediate de tehnologiile virtualului: de la percepția dislocării corpului prin emergența unor „organe” senzoriale mașinice la regăsirea și redimensionarea acestuia pentru asigurarea unei percepții de sine. Chestionarea modurilor perceptive și senzoriale familiare ajunge până la obținerea senzațiilor de fragmentare corporală, de ubicuitate sau de teleportare și se întinde până la posibilitatea de recombinație a simțurilor în cadrele flexibile ale unor noi tipuri de visceralitate (inclusiv sexuale). Interfațarea poate conduce la obținerea unei concordanțe între un obiect, o stare, un loc de natură fizică și un obiect, o stare, un loc de natură numerică, dar poate, de asemenea, să producă discrepante și dezorientare, anxietate sau tulburare mentală. Diversele efecte psihologice ale persoanelor online asupra stării și comportamentului umane sunt urmărite în studii de specialitate, de la formarea de impresii în contexte ale comunicării socioemoționale și auto-prezentarea în pagini web până la mascaradele și experimentele ludice sau spectaculare, de la dinamica și apartenența de grup și activism, la cooperare sau conflicte intergrupale până la erotism virtual ori pornografie (vezi Wallace, 1999). Fascinația narcisistă manifestată în cadrul realității virtuale sau seducția nemuririi și a indestructibilității, dincolo de biologia degradabilă, din discursul cyberspațial sau cel a ingineriei genetice sunt

emblematică pentru aspectele psihologice ale identității virtuale (vezi Adams, 2000). Identitatea la interfață este problematizată în conjuncturile dislocării eului unitar și referențial, în ocurențele sciziunii dintre teama față de efemeritatea umană și speranța în supraviețuirea digitală, în circumstanțele insecurității și ale dezordinii vieții interioare. De la anxietate la paranoia, impactul psihologic negativ al identității transmutabile se poate regăsi dincolo de idealurile și utopiile unui eu fragmentat, diseminat și dezintegrat în rețea, în tehnologiile bioinformatică sau în cele medical-digitale.

2.2. Identitatea postmodernă în spațiul virtual. Sherry Turkle și studiile etnologice

Diversi cercetători de specialitate au făcut legătura dintre acest tip de identitate conturată la interfața tehnologiilor informațional-comunicaționale și identitate, așa cum este aceasta formulată în discursul postmodernist (vezi, cu precădere, Poster, 1995; Turkle, 1994, 1995). Acești cercetători țin să sublinieze ruptura medială și modurile „revoluționare” prin care se reformulează identitatea umană în noile dimensiuni ale unei postmodernități „calculatoriste”, definite prin societatea cunoașterii. De pildă:

Realitatea virtuală duce cu un pas mai înainte imaginarul cuvântului și imaginarul filmului sau imaginea video prin plasarea individului „înăuntrul” lumilor alternative. Interacționând în mod direct cu realitatea, o practică simulațională este amplasată, alterând pentru totdeauna condițiile în care este formată identitatea eului (Poster, 1995).

Preluând un punct de vedere poststructuralist (și/sau deconstructivist), acești cercetători ai spațiului virtual teoretizează

identitatea în accepția de construct social, deconstruind identitatea în înțelesul esențialist al unui dat. Intersectând teoriile postmoderniste cu privire la eul instabil și fracționat și teoriile cyberculturale ale identității imateriale și permutabile, studiile acestora culminează într-un idealism al vieții electronice. Acest idealism este echivalat, la antipod, atât cu desființarea unității individului, cât și cu eradicarea înrădăcinării corporale a ființei. Astfel, în cadrul acestui discurs, identitatea tehnologică preia trăsăturile fragmentării, instabilității și deschiderii, în timp ce caracteristicile formulate anterior în legătură cu identitatea umană, precum integritatea ori originalitatea, sunt defundamentate și devaluate. O identitate situată temporal și spațial, în mod contingent și procesual, este construită și negociată la limita dintre ficțiune și fapt. De pildă, în viața online, identitatea, fracturată și plurală, este surprinsă în conjuncturi ale antagonismului și ale schimbării. Metamorfozele și hibridările devin de data aceasta corporealitățile identității online în contextele rețelei în care intersecția și nodalitatea dintre aspecte și valențe multiple sunt definitorii (de la autobiografismul și multimedialitatea din paginile web la conectivitatea și navigaționismul artei net). O serie de locuri comune ale discursului postmodern sunt reluate în noile cadre tehnoculturale. Astfel, dacă modernitatea este considerată epoca descoperirii eului, postmodernitatea este caracterizată drept era care dezintegrează eul. Referindu-se la raportul identitar dintre modern și postmodern, identitatea online, ca subiectivitatea postructuralistă, este socotită descențrată și egalizatoare, desființând ierarhia și diferența. Într-adevăr, există numeroase site-uri în care participanții își pot selecta înfățișarea corporală în funcție de libertatea opțiunilor de *gender*, culoarea pielii sau vârsta, ocupația sau diverse orientări sociale și politice, construindu-și propriul avatar (vezi, pentru exemplificare, Bell, 2001). De asemenea, există tendințe de egalare a identității cu posibilitatea metamorfozei și cu

adoptarea imaginilor vedetelor *media*, dincolo de determinismele biologice sau familiale, dincolo de experiențele trecutului și ale copilăriei (marcând, așadar, ruptura de modelul psihologiei lui Freud). În locul căutării „adevăratului” eu și al unui tipar ierarhic și raționalizat de gândire și de percepție, intervine o continuă căutare a modelelor alternative, a personalităților fictive care capătă fapticitate prin intermediul utilizării variilor tehnologii.

Aceste perspective postmoderne asupra identității cibernetice eșuează însă adesea să sublinieze practicile prin care utilizarea noilor contexte restaurează diferența și inegalitatea în acces și devine emblema deopotrivă a dominării și a eliberării, a contestării și a apropiării. După cum corporalitatea este surprinsă ca o zonă a devenirii și a metisajului (visceral, mental, cultural, social etc.), mai degrabă decât ca o determinare a naturii, identitatea subiectului online este o formă de întrupare care mixează organe, funcții și simțuri biologice cu procese sociale, dileme etice și problematice ale puterii. Perspectiva dezintegrării și a pluralizării eului, susținută de postmoderniști, dar și de cercetători ai spațiului virtual, nu trebuie să monopolizeze însă discuția, mai ales că există puncte de vedere care sprijină diverse inițiative de reconstrucție a identității, de la cyberfeminism la transumanism. Ajunse în pragul chestiunilor social-politice, aceste teorii care îmbină o perspectivă postmodernă cu o practică a virtualității pot fi criticate de încercarea de evadare din problemele realității cotidiene, de iresponsabilitate și de utopie, de imposibilitatea de luare a deciziilor și de instabilitate în valori și în etică. Adesea, aceste teorii uită că avatarurile online ale cyberspațiului sunt „proiecții electronice ale referentului lor material” (vezi Horner, 2001), astfel că primatul naturii corporeale se menține în contextele virtualității. Credința în libertatea nemărginită a eului online este iluzorie și, la limită, capătă un aspect amoral prin frizarea iresponsabilității

și a neîngrijirii față de celălalt. Omiterea corporalității și suspendarea eului în spațiul virtual nu pot avea decât un caracter temporar, în condițiile în care un comportament online depinde în mare măsură de viața material-fizică și de prezența offline.

Tipul de identitate conturat concomitent cu apariția Internetului este teoretizat de către Sherry Turkle (1995), teoreticiană recunoscută ca o deschizătoare de drumuri în domeniul identității postmoderniste în spațiul virtual. Sociolog și psihanalist la Massachusetts Institute of Technology (MIT), cercetătoarea a realizat studii etnografice, aflate printre primele concretizări teoretice sistematice asupra identității online. Aceste studii au devenit repere întemeietoare ale disciplinei și au demarat o orientare a cyberculturii sub egida teoriilor postmoderne. Identitatea umană formată la interfața computerului este discutată de către teoreticiană în termeni postmoderni: descentrare, invizibilitate, fragmentare, multiplicitate, joc de roluri, devenind astfel un subiect predilect al studiilor culturale care reunesc trăsăturile postmodernismului și ale culturii virtuale sub aceeași umbrelă. În acest context, spațiul virtual devine un mediu și un prilej pentru construirea și reconstruirea identității umane: utilizatorul jocurilor denumite MUDs sau MOOs¹⁶ se prezintă ca un „personaj” (*character*) neunitar, dispersat în rețea, care poate fi anonim ori invizibil sau care poate alege multiple identități, cât mai diferite de cele reale. Autoarea stabilește, în primul rând, criteriile și fundamentele pe baza cărora identitatea avatarică poate rezona cu ideile postmoderne. Optând în spațiul virtual pentru o identitate diferită de identitatea din lumea real-fizică, utilizatorul este surprins la interfața celor două identități (numerică și, respectiv, fizică). Subiectul uman este și, în același timp, nu este „personajul” ales sau, în alți termeni, este omul cu o identitate în lumea real-fizică, dar și utilizatorul cu o altă identitate în interiorul lumii digitale, realizând o scindare

identitară. Individul, în context online, nu mai este ceea ce este, ci este ceea ce pretinde a fi sau ceea ce poate să fie, susține cercetătoarea, iar identitatea virtuală este considerată o alternativă la identitatea reală sau paralelă acesteia din urmă. Prin urmare, lumea Internetului devine constructivă psihologic, utilizatorul experimentând subiectivități multiple și având șansa alegerii și a automodelării:

Identitatea, până la urmă, înseamnă în mod literal *unu*. Când trăim prin autoreprezentări electronice, avem nenumărate posibilități de a fi *mulți*. Oamenii devin maeștri ai autoreprezentării și ai autocreației. Noțiunea însăși de «eu adevărat», interior, este pusă sub semnul întrebării (Turkle, 1994, online).

Încrezătoare în potențialul spațiului virtual de a crea identități expresive ca joc de roluri sau ca remediu/terapie pentru identitatea vulnerabilă din realitatea fizică (ca în cazul introvertiților care devin sociabili online), studiile autoarei devin emblematice pentru discursul identitar virtual de promovare a postmodernismului. Interesată mai mult de oferirea unei imagini pozitive a Internetului, Turkle (1995) urmărește modalitățile prin care subiectul uman poate să opteze pentru o identitate ideală, pe care nu o are în realitatea fizică, însă pe care dorește să o aibă, întâlnindu-se cu problematica metafizicii virtuale formulate de către Michael Heim (vezi capitolul precedent) în cadrul dialecticii materialitate-idealitate. Aceste studii postmoderniste aplicate pe identitatea creată în spațiul tehnologiei virtuale sunt însă, în mare parte, lipsite de o atitudine critică, realistă și moderată, astfel încât garantează reliefaarea doar a unui pol al relației bivalente om-computer. Trebuie avute în vedere și posibilele iluzii și dezamăgiri pe care le presupun relațiile sociale online, spre exemplu, neconcordanța dintre prezentarea ideală din cadrul virtualității și înfățișarea din cadrul realității fizice. În continuarea acestui tip de discurs de promovare, o altă sintagmă preferată de

Turkle și de alți teoreticieni ai cyberculturii sub influența postmodernismului este „identitatea fluidă”. Această sintagmă este sugestivă pentru felul în care, pe Internet, subiectivitatea umană își pierde stabilitatea și soliditatea, topindu-se și contopindu-se în multitudinea autoreprezentărilor avatarice electronice. Cyberspațiul devine astfel „spațiul de joc” (*play space*) în care se reconsideră noțiunea de identitate într-o viziune destabilizatoare și dezagregantă. În acest fel se aprobă modurile prin care spațiul computerului și în special cel al Internetului redefinesc noțiunea de subiectivitate umană. Astfel, utilizatorul poate să exploreze granițele propriilor personalități, să adopte euri multiple¹⁷ și să formeze relații sociale online care pot prezenta un grad de intensitate chiar mai mare decât cele din spațiul real fizic. Totuși, să nu uităm că această perspectivă conduce adesea la privilegierea condiției digitale în detrimentul celei umane fizice. Una dintre concluziile etnografului este că majoritatea utilizatorilor lumilor virtuale folosesc spațiul virtual pentru a-și exersa o nouă identitate (adesea chiar mai preferabilă decât identitatea dezvoltată în spațiul fizic) sau identități multiple în mediile propice alegerii personalității, înfățișării sau *gender*-ului. Aceasta în timp ce unii participanți își creează identități online care vin în ajutorul identității offline, în special în privința problemelor socializării. Iată o afirmație imparțială și „instructivă”, care intercalează cele două spații și care nu favorizează un spațiu în defavoarea celuilalt:

Virtualitatea nu trebuie să fie o închisoare. Poate să fie pluta, scara, spațiul tranzițional, moratoriul care este lăsat deoparte după atingerea unei libertăți mai mari. Nu trebuie să neglijăm viața din monitor, dar nu trebuie nici să o tratăm ca pe o viață alternativă (Turkle, 1995, p. 263).

Metafora preferată a sociologului și psihanalistului de la MIT în cadrul discursului identității eului multiplu și dispersat

în rețea este însă „fereastra” computerului. Posibilitatea de a deschide nenumărate ferestre pe ecranul calculatorului și de a realiza linkuri hipertextuale este privită ca o metaforizare a perspectivelor umane multiple și a aspectelor diferite ale eului. În cadrul analogiei dintre identitatea umană și tehnologiile calculatorului, metafora ferestrelor ecranului corespunde modului familiar prin care utilizatorii se raportează la spațiul digital și, mai mult, relaționării cu imaginea unui eu plural și distribuit în lumile variate din rețea, jucând simultan roluri multiple. În această direcție, Turkle (1995) citează emblematicele și vulnerabilele cuvinte ale unui student care consideră lumea computerului mai „reală” și mai dezirabilă decât viața reală (*real life* sau RL): „RL este doar încă o fereastră și, de obicei, nu este cea mai bună fereastră a mea”. În loc să considere viața online o fereastră deschisă în cadrul realității fizice și să o valorifice în acest sens, astfel de afirmații sunt periculoase nu doar din punct de vedere ontologic-epistemologic, ci și social-politic și îi pot inspira pe bună dreptate pe Baudrillard sau pe Virilio în critica lor distopică. Viața reală devine, pentru utilizatorii lumilor online, o cameră de conversație (*chatroom*), adăugându-se celorlalte spații virtuale. Fantezia și imaginația au într-adevăr un important cuvânt de spus nu doar în astfel de formulări, ci și în construirea efectivă a identității și a alterității online (vezi Hamman, 1996). Metafora tehnică a trecerii prin ferestrele calculatorului s-a transformat în literalitatea psihologică a traversării prin numeroasele aspecte ale eului. Așadar, identitatea real-fizică și-a pierdut statutul ontologic singular și coerent în favoarea construirii identităților virtuale în aparență fără substanțialitate existențială. Această metaforă a ferestrei computerului utilizată în reconfigurarea identității umane la interfață derivă din concepția postmodernistă a explorării lucrurilor la suprafață, în absența unei adâncimi fundamentale. Deschiderea simultană a ferestrelor computerului este un proces care

permite ființei umane să fie în diferite locuri în același timp, de la pagina de e-mail la chatroom, făcându-se astfel analogia dispersiei eului concomitent în mai multe roluri existențiale și topologice. Extinsă la nivelul identității umane, metafora ferestrei este acaparatoare în noile medii: din moment ce totul este suprafață și nici o suprafață nu are întâietate față de o altă suprafață, identitatea corpului real-fizic nu este mai mult decât un joc de roluri al identității avatarice. Speculație periculoasă, întrucât identitatea real-fizică trebuie recunoscută ca primă importanță față de identitatea online.

Examinând relația dintre ființa umană și mașină, teoreticiană investește utilizarea tehnologiei digitale cu subiectivitate umană. Experiența individuală a folosirii computerului devine un mediu de construire a identității. Turkle (1995) observă cum oamenii învață să se simtă confortabil în legătură cu coexistența dintre ei înșiși și mașinile inteligente și să accepte o nouă perspectivă a eurilor adaptate „culturii simulării”, așa cum este aceasta diferențiată de „cultura modernistă a calculării”. Într-adevăr, procesul transformării psihologiei utilizatorilor de ordinatoare a început în prima parte a anilor '80, în America, și în anii '90 în restul continentelor, concomitent cu răspândirea computerelor personale. Distanța tradițională om-mașină s-a îngustat în mod considerabil în contexte comunicative în care trasarea cu exactitate a ceea ce este specific uman și a ceea ce este specific tehnologic a început să fie dificilă. Având în vedere aceste realități, teoreticiană analizează procesul prin care oamenii interacționează emoțional cu computerele, în special copiii și adolescenții. Pentru aceștia din urmă, computerul este o mașină psihologică, mai degrabă decât una fizică: chiar dacă se spune că un computer este doar o mașină (*just machine*), copiii îi atribuie acestuia proprietăți psihologice și „viață” de genul Pinocchio (*sort of alive*). Încrederea teoreticienei în capacitatea calculatorului de a reevalua identitatea umană se îndreaptă în cele din urmă

înspre valorificarea „vieții la interfață”. Acest lucru nu se face în sensul evadării din realitate, ci în sensul optimizării subiectivității interumane și al depășirii complexelor psihologice din realitatea fizică și în direcția exprimării complexității identităților umane în viața de zi cu zi.

Identitatea virtuală nu o poate înlocui pe cea real-fizică, întrucât, chiar dacă cercetătoarea sugerează faptul că oricare dintre identitățile online nu sunt mai puțin reale decât „adevăratul eu”, identitatea umană nu se poate lipsi de corpul situat în realitate. Ambele identități, digitală și fizică, trebuie explorate, una cu ajutorul celeilalte, întrucât prin intermediul subiectivității simulate online utilizatorul-avator își poate redefinii subiectivitatea fizică din lumea reală. Corpul fizic este prezent în toate simulările identitare ale Internetului și nu poate fi negat, chiar dacă intră în imaginarul unor forme hibride. Turkle (1995) analizează Internetul din perspectiva vulnerabilă a identității umane ca „laborator social” postmodern în care se experimentează re-construcțiile sinelui: „euri multiple” metaforizate drept „ferestre”. Totuși, ideea de „eu multiplu”, chiar dacă tributară postmodernismului, poate fi adesea patologică, iar valoarea cyberspațiului, considerată constând în mijlocirea unei viziuni fluide și expansive a unui „eu” integru și a unei viziuni care să accepte paradoxurile conținute de un singur „eu”, își poate pierde inocența și neutralitatea. Ruptura de subiectivitatea trupului fizic este o negare a corporealității și a identității întrupate a ființei umane în lume. O ontologie care celebrează atât destruparea virtuală a corpului uman sau posibilitatea de evadare din granițele corpului fizic, cât și ideea identităților transcendente („ontologia fără corpuri”) trebuie discutată din perspectivă critic-pragmatică:

A vorbi despre „euri virtuale” sau „online euri” înseamnă a construi suflete sau minți ca și când ele ar avea o existență separată de corp [...]. Identitățile virtuale nu pot fi separate de

persoanele corporeale. Cum pot fi identificate «persoanele virtuale» în cyberspațiu în afara proiecțiilor electronice ale referentului lor material? [...] Există o aparentă suspendare a eului real, fizic. Comportamentul „online” nu poate fi decât dependent de prezența materială „offline”. Nu există de fapt o astfel de suspendare a eului real și fizic. Comportamentul în cyberspațiu este contingent și este o funcție a persoanelor fizice care se întâmplă să fim (Horner, 2001, pp. 81-82).

Discursul postmodernist aplicat vieții în spațiul virtual poate fi, prin urmare, criticat din perspectiva unei viziuni care să nu prezinte competiția dintre viața fizică și cea digitală, ci, dimpotrivă, să le situeze pe acestea una în continuarea celeilalte, ca dovadă a interpermeabilității lor, și nu a alternativității. Identitatea online, chiar dacă descentrată și fracționată, nu poate fi destrupată, nici desprinsă de granițele lumii offline. Dimpotrivă, aceasta își manifestă flexibilitatea în cadrele mixte ale virtualității înțelese ca întrepătrundere a spațiului fizic și a celui computațional. Cu toate că o identitate la interfață există în mai multe lumi virtuale și joacă mai multe roluri simultan, acest lucru nu înseamnă că identitatea subiectului este dezintegrată în mod ireversibil și pierdută în rețea. Dimpotrivă, acest tip de identitate poate fi definitorie pentru eforturile căutărilor și ale regăsirilor de sine, ale restructurărilor și ale întâmpinării alterității. Până la urmă, coerența și integritatea identității obținute prin intersectarea dintre realitatea fizică și cea digitală sunt procese care trebuie să conteze și să fie cultivate.

2.3. Alteritate și nomadism

Aspectele prin care se închipuie alteritatea în mediul online și modurile în care îl percepem pe celălalt sau în care ne propunem drept un altul sunt la fel de interesante precum modalitățile prin care identitatea este adusă la suprafață în

același context virtual. Pe de o parte, identitățile se dispersează în rețea în mod extern, în fluxurile informațional-comunicaționale care traversează cyberspațiul, iar pe de altă parte, se coagulează intern, prin adoptarea de avataruri sau *personae* în cadrul interacțiunilor și al comunicării. Avataritatea poate fi înțeleasă și ca alteritate, diferență sau străinătate, atât în sensul de alter ego, cât și în sensul imaginării și al înțelegerii celuilalt. Referitor la perceperea celuilalt, se observă faptul că participanții în lumile virtuale își creează propria imagine despre celălalt, cel mai adesea prin idealizare, una în grade mult mai mari decât în contextul realității fizice, proces care conduce la dezamăgire într-o eventuală întâlnire fizică. S-a scris mult despre raportul dintre o comunicare online și una față în față, ajungându-se la schițarea în principal a două atitudini: una care devalorizează viața în dimensiunile realității fizice în favoarea virtualității și alta care critică mediile computaționale din perspectiva imposibilității unei comunicări „adevărate”. Ambele orientări sunt împinse la extrem, neacceptând modurile prin care fie se facilitează interacțiunea, fie se produce dezacordul. Adesea, se poate forma o părere despre celălalt fără potrivire cu realitatea fizică, iar acest lucru poate conduce la aspecte atât negative, cât și pozitive: de la posibilitatea anonimatului la libertatea de „proiectare” mentală a celuilalt în cyberspațiu. Un utilizator poate alege în mediul online o identitate pe care nu o are în viața reală sau îi poate atribui celuilalt o alteritate ideală, însă falsă. Această libertate se manifestă bivalent și bipolar în spațiul Internetului, dar se regăsește, într-o altă măsură, și în spațiul real-fizic. Relația dintre identitate și alteritate în spațiul virtual se constituie în grade maxime în conjugarea dintre contextele online și cele ale corporealității fizice, privilegierea unor contexte în dauna altora nefiind productivă sau, mai mult, putând avea repercusiuni pernicioase. Un astfel de exemplu îl poate constitui întâlnirea și formarea de relații și prietenii în cadrul unui

Internet café. De data aceasta se combină interacțiunea online cu alteritatea fizică și se produce relevarea atât a identității, cât și a alterității în spațiul comunicării psihosociale. O altă direcționare a raportului identitate-alteritate apare ca joc și schimb de roluri între prezență și absență: ființa umană poate pretinde a fi ceea ce nu este întrucât nu este situată față în față și văzută de către celălalt. Sau, cu alte cuvinte, în absența trupului material, fizic, vizibil, se manifestă prezența corpului vizual sau iconic (vezi Sturken și Cartwright, 2001), cu suita de identități multiple, interactive, alternative, trăsături suprapuse înțelesurilor alterității. Maleabilitatea devenirilor umane este exemplul cel mai evident al fluidității granițelor dintre eu și altul. În termeni deleuzo-guattarieni, e vorba de devenirea-animal, devenirea-mașină, în fine, de practicile diverse ale reasamblărilor și ale reteritorializărilor ființei umane.

Problema alterității în spațiul virtual este complexă și paradoxală, vizând nu doar prezența altuia, a îndepărtatului sau a străinului, ci și orice expresie a diferenței sau a virtualității înseși. Atât antropologia, cât și psihosociologia vor trebui să ia în considerare problemele percepției asupra celuilalt în spațiul virtual al mistificărilor, dedublărilor și imaginărilor multiple. Alteritatea online devine sinonimă cu virtualitatea, grație trăsăturilor comune ale hibridării, ale întrepătrunderii și ale coexistenței dintre identități și corporalități. Avataritatea se află în corespondență cu și în dependență de procesul de permanentă devenire a ființei umane. Așa cum virtualitatea este o conviețuire între fizic și digital, alteritatea este o confluență a identicului și a diferitului. În conformitate cu familia lexicală a termenului, alteritatea se ipostaziază fie în înțelesul de alterare, ca o trecere dintr-o stare în alta sau ca o degradare a identicului, fie în sensul de alternare, ca o schimbare succesivă între planuri, lumi și dimensiuni. Totuși, raportul identitate-alteritate nu trebuie privit drept unul opozițional, întrucât alteritatea nu se opune identității decât în aparență:

alteritatea conține în sine identitatea, în același timp în care o transgresează sau o modifică, în funcție de circumstanță. Alteritatea manifestată în spațiul virtual nu dorește să revoluționeze identitatea, ci să o redirecționeze și să o prezerve în noi dimensiuni. Ceea ce produce alteritatea în context online este zdruncinarea unei anumite semnificații a identității – totalizatoare, stabile și fixe, deși nu se rupe în întregime de relația de continuitate dintre identitate și diferență. Astfel, acest tip de alteritate nu urmărește să cauzeze dispariția subiectului, ci doar dispersia, fragmentarea sau multiplicarea sa în rețea: de la pluralitatea de poziții și de locații la discontinuitatea și diseminarea de funcții și acte.

Majoritatea teoreticienilor din cadrul cercetării virtuale actuale uită însă, în discursul identității și al alterității, de latura existenței corpului fizic, luând în considerare strict avantajele oferite de medierea computațională pentru „îmbunătățirea” gândirii și a simțurilor umane. Un astfel de teoretician este Ascott (1995). Prin crearea termenului de *cybercepție* (*cyberception*), acesta reunește sub emblema cuvântului noțiunile de *concepție*, *percepție* și *cibernetică*. Cercetătorul nu dă o definiție propriu-zisă noului termen și nu îi sistematizează trăsăturile, însă compilează o serie de speculații în jurul noii facultăți (post)umane, pe care o surprinde ca fiind mijlocită de emergența tehnologiei computaționale. În primul rând, *cybercepția* este înțeleasă nu doar ca protezare sau ca implantare a corpului uman, ci și ca modificare a conștiinței: dobândirea unor noi căi de a gândi și de a simți în cadrul virtualității. În al doilea rând, *cybercepția* este acceptată drept facultatea postbiologică (un termen pus în legătură cu problematica postumanului – vezi capitolul 3) a omului de a ocupa deopotrivă lumea reală și lumea virtuală, de a fi deopotrivă aici și în mod potențial oriunde în același timp, de a locui universuri multiple. În al treilea rând, *cybercepția* este o experiență transpersonală care scoate în evidență interconectivitatea

tuturor lucrurilor, dispariția distincției parte-întreg și permeabilitatea granițelor. Acest tip de percepție nu mai este determinată și condiționată de un singur tip de spațiu, cel fizic, și de limitele trupului uman, ci, dimpotrivă, este augmentată în spațiul și în identitatea virtuale. Teleprezența și alte concretizări ale tehnologiilor telematice sunt urmărite în modurile în care produc un nou nivel de conștiință, în special prin spulberarea ideii de unicitate a individului și prin pulverizarea barierelor corporalității fizice. Problema este că Ascott (1989, 1995) discută strict conectarea minților umane (*mind-to-mind*) sau simbioza conștiință-mașină în cadrul rețelelor computerizate, luând în calcul chiar posibilitatea lipsei trupului (*mental of body*). Astfel că teoreticianul vorbește de diseminarea eului în rețea, de interconectarea subiectivităților, de multiplicarea minților umane pentru a se delimita de abordarea unitară, solitară a minții sau a conștiinței: „Cybercepția nu este atât de mult o nouă facultate, cât o facultate revizuită. Este o redescoperire a noastră înșine, după risipa umană și pierderea Erei Rațiunii, erei certitudinii, determinismului și valorilor absolute” (Ascott, 1995, p. 39). În ultimă instanță, britanicul neglijează să se refere la aspectul ontologic al corpului, făcând speculații doar asupra epistemologiei acestuia, precum percepția multiplicității punctelor de vedere, relativitatea cunoașterii și impermanența percepției. Previzionând arhitectura secolului XXI, Ascott (2000) o etichetează drept o arhitectură a minții, desprinsă de arhitectura (anterioară a) corpului: o arhitectură utopică a unei conștiințe conectate, a unei minți distribuite și a unei inteligențe colective. Elaborând o analiză despre un „eu” individual distribuit și integrat în rețea, nelocalizat întrucât e situat la interfață, britanicul subliniază emergența unei conștiințe planetare, după cum Lévy (1987, 1994) atribuie Internetului perspectiva unei conștiințe universale compuse din mulțimea conștiințelor individuale conectate. E vorba de „o inteligență colectivă” a cyberspațiului sub forma unui

„spirit” al umanității aflate în transformare. Împărțirea unei unice conștiințe, colective, de către utilizatorii rețelei se poate ipostazia în dimensiunile totalitariste ale unei minți sau gândiri unice și uniformizate, în dauna manifestării individualității, a singularității și a diferenței, a alterității. Temerile de tip *Big Brother* pot fi îndreptățite din acest punct de vedere, în contextele controlului și ale supravegherii colective ale unei minți imense, acaparatoare, distribuite în rețea, nu după criterii ale comunicării (inter)personale, ci depersonalizatoare. În acest caz, raportul dintre identitate și alteritate ni se pare a fi complet denaturat și degradat. Mai degrabă decât să susținem prezența unei singure conștiințe conectate, globale și postbiologice în contextul Internetului, milităm pentru manifestarea diferenței și a devenirii în cadrul corporalității și pentru acceptarea alterității ca singularitate în spațiul virtual.

Identitatea în rețea a utilizatorului, în același timp singulară și mediatică, își manifestă imanența corporală și eterogenitatea, asamblându-se sub aspectul devenirii și al schimbării, dar regăsindu-și integritatea. Transversal și nomad, avatarul este (auto)creativ și transformativ, se perindă prin site-urile web în timpul în care își conturează noi cartografii subiective și noi relații corporeale. Deschise spre interacțiuni multiple și spre interfețe hibride, *persona*-le online au subiectivități distribuite în mod discontinuu, precum sunt înseși traseele rizomatice ale rețelei create pe principiile sistemului hipertextual. Departate de a urma traiectoriile prestabilite în mod dual (de tipul înăscut-dobândit) din cadrul biodeterminismului, identitățile virtuale se inventează în diverse singularități corporale. Fiind în parte obiect, în parte subiect, avatarul este atât o imagine sau o simulare, cât și o subiectivitate întrupată, trăind, în mod fenomenologic, în spațiul virtual. Locuind la interfață, este o aproximare și o interpenetrare, un intermediar între ființa umană și mașină. Depolarizând interiorul și exteriorul, adâncimea și suprafața, el intră mai degrabă în relație

cu alteritatea, decât să se închidă în sisteme impermeabile, își descoperă limitele și își acceptă îngrădirile, de la cele subiective la cele social-etice. La fel cum cyborgul este un fel de *hacker* al circuitelor securizate ale umanului, problematizând atât înțelesul mașinii, cât și pe cel al organismului, avatarul își creează propriul spațiu afectiv, propria senzorialitate și dorințele virtuale, dar și alienările și anxietățile. Neunitar, dar nici dual, pare a savura infinitudinea noilor posibilități și conexiuni, deși își poartă cu sine finitudinea și mortalitatea trupului și perisabilitatea sentimentului. Avatarul nu crede în ideile de absolut și de eternitate.

Încă o dată, virtualitatea nu își dovedește evanescența și imaterialitatea, ci intensitatea și variabilitatea fluxurilor identitare și dinamica contingentă a forțelor și a vibrațiilor corporale care compun ființa umană. În contextul avataric online, rețeaua de conexiuni și de metisaje a identităților umane este o dovadă a devenirii și a multiplicității, o tulburare a unității sau a dualității ființei, o ipostază a transpoziționării și a reinițializării subiectului. Corpurile tehnobiologice, cybersociale sau digital-politice, sunt hibridate și interfațate până la contagiune și procreare, astfel încât afirmarea eului cu prețul sacrificării celuilalt nu mai este posibilă. Subiectul uman se manifestă pe Internet în comunități virtuale, cu propria singularitate, cu toate că se integrează unor structuri colective pe bază de afinități și interese comune. În cadrul acestor insule care comunică între ele, identitatea își dă întâlnire cu alteritatea. Diferența face valoarea în cyberspațiu în momentul în care nu mai este conotată negativ, ca lipsă sau ca absență, ci este promovată în mod activ și creativ: dincolo de hegemonia aceluiași care își pretinde autenticitatea, se întinde subversiunea diferitului care își admite simularea (în înțelesul deleuzian, mai degrabă decât baudrillardian) și devenirea. Nefiind nici absență, nici prezență, ci o concatenare a amândurora, subiectul avataric se lasă condus de acțiune, dorință și imaginație, în

timp ce își examinează marginirile umane și se intersectează cu produsele și cu procesele tehnostiinței, ale culturii și ale societății. Refuzând un model unificator, original și esențial, proliferările imaginale, singularitățile subiective și fluxurile mașinale ale spațiului virtual întrerup asemănarea, opoziția și ordinea prin turbulențele, dezrădăcinările și pluralismele care marchează raportul dintre identitate și alteritate în mediul online. Neîndeplinind sarcinile unei totalități primordiale sau ale unei finalități absolute, avatarul intervine în lumea virtuală în mod contingent și parțial, cuplându-se permanent cu alte sisteme și experimentând la granița dintre genetic și cibernetic. Deopotrivă coordonează și este coordonat de întrupările variate ale spațiului virtual, de fluxuri și de intensități ontologice, sociale, politice, economice, acumulează și coagulează, dar și pierde și destructurează în fenomenele încorporării. De la sedimentele identității până la fluidele recombinațiilor, subiectul avataric cunoaște o gamă largă de întrupări și localizări, de impurități și de mixaje corporale, mentale și societale. Aflată sub semnul vitalității nomade, identitatea la interfață face coalitii cu alteritatea, relaxându-și și negociindu-și granițele, cu riscul asumat al pierderii siguranței și stabilității. Își caută afinități și vecinătăți în cele mai îndepărtate zone existențiale și tehnoculturale și în cele mai tribulate situații, fiind tolerantă și permeabilă cu străinătatea, deși se situează contextual și temporar în oricare dintre toposurile în care poposește. Avataritatea se ipostaziază astfel sub zodia nomadismului, chestionând sedentarismul identitar, logica asemănării și principiile aceluiași.

În spațiile imersive, generate în timp real și interactive ale realității virtuale, interfața mediază între corporalitatea biologică și cea tehnologică, astfel că simbioza dintre aceste două tipuri de corporalitate formează cadrele existențiale ale unor intracorporalități și intrasubiectivități. La fel ca în cazul fuziunii dintre fizic și digital în cadrul spațiului virtualității,

intercalarea dintre biologic și informațional ține de o arhitecturare a corpului și a identității virtuale în funcție de criteriile reunite ale acestora. Utilizarea trupului în evenimente medial-cibernetice, interactive și tridimensionale, în cercetarea științifică și medicală, în lucrările și în instalațiile/performările artistice (vezi Stelarc în primul capitol) stă mărturie pentru imposibilitatea renunțării la existența corporal-identitară în spațiul virtual. În toate aceste ipostaze, trupul este punctul de întâlnire și de colaborare dintre fluxurile digitale și toposurile lumii fizice, dintre fluidele corporale și impulsurile mentale, astfel încât relaționarea dintre acestea nu poate fi unilaterală. Virtualitatea este o condiție spațial-ontologică generată de corporealitatea și identitatea fizice, însă acestea din urmă sunt afectate și strămutate de acțiunile și procesele tehnologiei computaționale. O arhitectură virtuală, nu doar a spațiului digital, ci și a ființei corporal-identitare (post)umane, se construiește în cyberspațiu ca marcă relevantă a coexistenței dintre fizic și numeric, dintre conștiință și corporalitate, dintre materialitate și imponderabilitate. Interferență de visceralitate și digitalitate, identitatea virtuală se naște în mod biotehnologic din corporalitatea concatenată spațiului tehnologic comunicațional. Știința ciberneticii nu se poate „lepăda” de elementul visceral al identității întrucât nu se poate neglija realitatea faptului că o experiență, oricât de virtualizată, este filtrată prin trupul care asigură accesul la orice tip de lume, digitală, fizică sau reunirea acestora în virtualitate. După cum am văzut deja, identitatea online, multiplă și descentrată, este influențată și influențează identitatea real-fizică, ambele putând genera insecuritate psihologică. *Persona*-le cyberspațiului sunt construite simultan ca subiecți și ca subalterni ai discursului și ai practicilor dominante (vezi Lebesco, 2001). Chiar dacă uneori identitatea virtuală a avatarului este o identitate banală sau superficială, nu trebuie uitată importanța deopotrivă a identității real-fizice și a celei online, a doua

fiind o parte (demistificată sau nu) a celei dintâi. Între identitatea real-fizică și cea tehnologică se află, prin urmare, o relație de conectare și de reversibilitate. De exemplu, utilizatorul Internetului este un nomad, un „barbar” hoinărind între două spații, cel digital și cel fizic, conturând prin însăși traiectoria discontinuă a perindărilor sale o teritorialitate virtuală, intermediară între spații și interacționând cu acestea sau interacționându-le până când acestea își pierd unicitatea sau polaritatea. Spațiul virtual, în multitudinea ipostazierilor sale, intră permanent în relație cu ființa umană, cu memoria și sentimentele sale, cu conștiința și simțurile acesteia.

Intersectarea dintre imagine, corporalitate și calculabilitate se remarcă în diverse inițiative, proiecte și invenții artistice recente. De exemplu, programele digitale de *morphing* șterg hotarele dintre corporalități (softul *Morph 2.0* este cunoscut prin utilizarea sa atât de către Michael Jackson în videoclipul *Black or White*, cât și în filmul *Terminator 2*). De asemenea, demersurile de aplicare a televirtualității de la Institut National de l'Audiovisuel (vezi Quéau, 1994) sau de la laboratoarele ATR sau NTT din Japonia sunt orientate spre realizarea de imagini generate de calculator în timp real ale persoanelor reale implicate în lumile virtual-sociale ale rețelei. Mai mult, artista Nancy Burson creează, la sfârșitul anilor '80, un soft de computer prin intermediul căruia o fotografie a unei persoane se transformă într-o simulare virtuală a figurii individului respectiv după trecerea timpului, mărturisind despre procesul de îmbătrânire. O altă artistă, Rebecca Allen („Steps”, 1982, „RABL”, 1985, sau „Musique Non Stop”, 1986), realizează modelizări ale trupului și ale chipului uman. Încercări de simulare a umanului, inclusiv în dimensiunea expresivă a chipului, sunt demarate, de asemenea, de către Philippe Bergeron și Pierre Lachapelle (*Tony de Peltrie*, 1985) sau Catherine Ikam și Louis Fléri („L'Autre”, 1992, „Elle et la voix”, 2000). Pe de o parte, Victoria Vesna produce site-ul

online „Bodies INcorporated” (1995), invitând participanții să-și construiască un trup virtual, experimentând noțiuni ale identității, ale morții și ale relației artă-tehnologie-corporalitate-cultură. Diversele tehnici de manipulare a fotografiilor digitale îi permit artistei Nicole Tran Ba Vang („Collection”, 1999-2000) să transforme nudul feminin în îmbrăcăminte „cutanată”, realizată din „materialul” pielii înseși. Pe de altă parte, Nadia și Daniel Thalman creează actori de sinteză în *Rendez-vous à Montréal* (1987), în care Marilyn Monroe și Humphrey Bogart joacă o scenă care nu a fost niciodată filmată pe peliculă. Ca un alt exemplu, Mona Hatoum produce în 1994 „Corps étranger”, o instalație video de la Centrul Pompidou din Paris, inserând microcamere prin orificiile propriului trup pentru a explora teritorialitatea corporalității feminine. Iar Jane Prophet creează în 1998 CD-ROM-ul *The Internal Organs of a Cyborg*, divagând vizual-scriptic pe tema implantului și a augmentării chirurgicale (vezi Prophet și Hamlett, 2000, pentru astfel de ilustrări). În această direcție, diverse expoziții se adresează raportului dintre tehnologie, artă și trup, precum internaționala „Posthuman”, începând cu anul 1992 la Muzeul de Artă Contemporană din Lausanne, sau „Foreign Body/Corps étranger”, din 1995, de la Whitney Museum.

Exemplele pot continua pentru a sugera diversitatea și multitudinea expresiilor relației dintre imaginea virtuală și corporalitate. Raportul reversibil dintre iconul cibernetic și trup este complex, de la simularea avatică a corpului reconfigurabil în sens deopotrivă tehnologic și postmodern la cyborgizarea individului și la mutația transgenică. Prin medierea interfeței computaționale, subiectivitatea și corporalitatea se imaginează, ajungând până la performările postobiect care mizează pe mișcarea imaginii trupului în contexte virtuale efemere și interactive. De la arta automutilării corporale (vezi Stiles, 1991, pentru această subdirecție), asociind noțiunile

rezistenței și ale supraviețuirii, precum acționismul vienez al anilor 1960-1970, la arta feministă sau postcolonială, chestionând probleme de *gender*, rasă și sex, exemplele de *body art* șterg granițele dintre artă și viață, dintre identitate și alteritate, dintre public și privat sau dintre subiect și obiect. Joncțiunea dintre artă și tehnștiință permite, pe de o parte, construirea de păpuși având piele de sinteză cu aparență umană de către artiștii grupului australian SymbioticA (Oron Catts, Ionat Zurr, Guy Ben Ary), în colaborare cu un laborator de cercetare a țesuturilor organice. Astfel de entități semivii ale proiectului SymbioticA/Tissue Culture și Art, inițiat în 1996, sunt obiecte/subiecte artistice produse în urma manipulării celulelor. Iar pe de altă parte, crearea de proteze interactive care să înlesnească comunicarea, precum Dis-Armor 2, desenată de artistul Krzysztof Wodiczko și realizată la MIT. Mai mult, artiști precum Eva Wohlgemuth interoghează în „Bodyscan” (1997) relația dintre corp și imaginea-avatar. După modelul științific al digitalizării corpului uman în Visible Human Project (vezi primul capitol), artista își scanează părți ale trupului în mod tridimensional, manipulează informațiile numerice în rețea și alcătuiește, pe baza acestor modele virtuale, sculpturi stereolitografice.

Diversele forme de *body art*, începând cu cele ale lui Yves Klein din anii 1950-1960, exemple care utilizează corpurile umane, înfășurate în vopsea, pentru a picta pânze în fața ochilor publicului, încearcă să accentueze valoarea estetică a gestului și a mișcării alături de noțiunea de producție vizuală și să implice publicul în realizarea operei de artă. *Happening*-urile și *performance*-urile reușesc să transforme reprezentarea vizuală în corporalitate și în identitate fluidă, instabilă și deschisă: trupul însuși devine obiect de artă sau imagine artistică. Exemplele de artă corporală sunt numeroase (vezi Stiles, 1996; Warr, 2003, sau Jones, 2003, pentru o sintetizare a acestora), stând mărturie pentru experiențele

vizuale variate, de la cele fenomenologice la cele social-politice: de la revolta împotriva unității identitare la răvrătirea împotriva capitalismului, de la respingerea viziunii patriarhale la chestionarea raționalismului. Considerate deopotrivă ca manifestare a relațiilor de putere și ca rezistență la acestea, trupul și imaginea acestuia se întrepătrund până la confuzie atât în ceea ce privește medierea tehnoculturală, cât și posibilitățile de manipulare și de expunere. Aceste manifestări artistice surprind corpul fie în aspectele domestice ale vieții cotidiene ori în situațiile de risc și de suferință, fie în circumstanțele mediale ale simulacrului identității. Fie în latura viscerală și carnavalescă a fluidelor și a dorințelor corporale, fie în ipostaza de activism social și politic împotriva spectacolului și a comodificării. De asemenea, aceste direcții nu mai păstrează distanța dintre corp și imagine, dintre fenomenologic și mecanologic, dintre realitate și simulare ori dintre organic și tehnologic. De asemenea, prezența și absența sau interioritatea și exterioritatea devin procese comunicabile. Practicile corporale și identitare ale subiectului uman sunt relaționate impulsurilor electronice, iar tehnologiile vizualului remodelează fizionomia umană în diverse sensuri, de la reprezentările imaginilor feței în cărțile de identitate la *morphing*-ul grafic și la potențialul de manipulare a fotografiilor (vezi Kemp, 2000, pentru o serie de ilustrări). În mod aparent paradoxal, arta vizuală digitală expune vulnerabilitatea corpului în același timp în care consideră corporalitatea drept una dintre singurele puncte de sprijin în lumea virtualității. O subdirecție a acestei arte accentuează hibriditatea trupului și a imaginii, monstruoșitatea și anormalitatea sau grotescul corpului tehnologizat, imposibilitatea de distingere între organic și anorganic. Exemple renumite sunt fotografiile digitale ale artistei Nancy Burson, „Untitled” (1989, 1990) sau „Evolution II” (1984), care realizează sinteza dintre un chip uman și un cimpanzeu, dar și *morphing*-ul din filmele

cyberpunk. Astfel, când hipervizibilul sau vizibilul în exces devine greu de suportat pentru artiștii virtualității, corpul este interfața intermediară dintre imagine și realitate și concurează cu atotprezența informației numerice. În mod analog cu fenomenul hipervizibilului, corpul devine un hipercorp, un corp înscris în regimul hiperbolic al reprezentării sau, mai bine zis, al simulării. Corpului i se aplică diverse tratamente artistice, fie pentru a demonta clișeul imaginii, fie pentru a face tangibilă irealitatea bazelor de date, fie pentru a intra în paradigma globală a „videologiei”, ca să folosim terminologia lui Manolescu (2003). Mai degrabă decât să fie reprezentat, trupul este construit la interfață, este simulat atât ca interioritate, cât și ca exterioritate, atât ca întreg, cât și ca părți-organe destructurate.

Prin urmare, numeroși artiști încearcă să adreseze modul de relaționare a corpului organic (împreună cu noțiuni precum piele, bătrânețe, moarte, boală, durere, plăcere, afect) la cyberspațiul nemuririi și al ubicuității cibernetice. Aceștia încearcă să scoată la iveală implicațiile biotehnologiilor, nanotehnologiei și realității virtuale asupra trupului. În primul rând, vor să întrebe unde sunt limitele corpului în contextele implantelor, transplantelor, interfețelor sau protezelor și în condițiile extinderii simțurilor în spațio-temporalitatea medială. În al doilea rând, doresc să surprindă relația paradoxală dintre interesul crescând pentru corporalitatea viscerală și preocuparea pentru aparenta dematerializare a acestei corporalități în imaginea digitală. Joncțiunea dintre materialitatea trupului, deopotrivă naturală și artificializată, și imaterialitatea iconului produce apariția corpului-imagine, un hibrid care fie poate fi distribuit în rețea în mod global și instant, fie poate fi locuit în mod imersiv, senzorial și interactiv, fie poate fi performat. De asemenea, acești artiști încearcă să facă „nevăzutul” vizibil sau, dimpotrivă, să critice cultura hipervizibilului: pe de o parte, invizibilul bazelor de date este transpus în vizual, iar

pe de altă parte, transformarea lumii în imagine este învinuită de eterizarea corpului, fapt care trezește deopotrivă un val de entuziasm teoretic și o reacție critică și subversivă. Tentativele de depreciere a corpului (fenomen filosofic început odată cu Platon sau cu Descartes) în contextul existenței electronice sunt însoțite și contrabalansate de revendicările dimensiunilor corporalității în practicile tehoartistice. Dincolo de aceste tendințe ale extinderii corporale sau ale amputării prin imaginea virtuală, există acțiuni artistice care supun trupul însuși la alterare, prin cibernetizare, interfațare și prin biotehnologie. Vizualizarea invizibilului devine în acest caz relevarea interiorului corporal, extinderea simțurilor dincolo de limitele pielii ori de îngrădirile sociale sau remodelarea trupului prin chirurgie plastică.

2.4. Orlan și corpul avataric

În cazul în care corporalitatea protezică sau cyborgică poate fi ilustrată prin acțiunile tehoartistice ale lui Stelarc, identitatea interfațată sau avatarică poate fi exemplificată prin operele de „artă carnală” ale artistei Orlan. Arta de tip *performance* corporal a artistei Orlan, începând cu anii '90, se bazează pe o serie de operații ale chirurgiei estetice și pe reprezentările *media* corespunzătoare. Artista își re/sculptează lookul după figuri feminine celebre din istoria artei precum Mona Lisa, Psyche, Europa, Diana sau Venus. Dacă în anii '70, artista desfășoară sculpturi-performanțe precum „Le Baiser de l'artiste” (inspirată de iconografia barocă) sau „Sainte Orlan”, din 1990 începe operațiile-performanțe „La Ré-Incarnation de Sainte Orlan” („Reincarnarea Sfintei Orlan”), apropiindu-și imaginile religioase ale madonei și sfinților, în timp ce recurge și la imaginarul mitologic, și la istoria artei. Artista apelează la tehnologia computerului pentru a-și sintetiza propriul chip

într-un model care mixează șapte iconuri de frumusețe feminină, create de artiști de-a lungul istoriei artei. De pildă, în 1993, își efectuează a șaptea intervenție chirurgicală la New York, „Omniprésence”, un implant siliconic în ambele extremități ale frunții, pentru a intra în interfață cu chipul (androgen) al Mona Lisei lui Leonardo Da Vinci. Acest icon este ales nu numai datorită standardului de frumusețe atribuit, ci și faptului că este considerat un autoportret feminin al artistului. În același timp, operația este transmisă prin satelit și Internet la Centrul Georges Pompidou din Paris, la Galeria Sandra Gering din New York, la Centrul Multimedia din Banff și la Centrul McLuhan din Toronto. Astfel, artista dialoghează cu spectatorii și este teleprezentă („omniprezentă”) în spațiul virtual al transmisiilor. Ideologic, Orlan vrea să denunțe ideea de frumusețe feminină naturală, să artificializeze și să defamiliazeze conceptul de naturalețe. Nasul artistei este remodelat după tiparul nasului Diane (Fontainebleau), zeița care a refuzat subordonarea în fața zeilor-bărbați. Respingerea standardelor de conformism și de armonie se continuă cu reconfigurarea ochilor după modelul Psyche (Gerôme), simbol al nevoii de iubire și de frumusețe spirituală. În fine, buzele Europei (François Boucher) și bărbia zeiței Venus (Botticelli) sunt alese drept paradigme vizual-corporale pentru a semnifica creativitatea și fertilitatea. Aceste imagini „reconstituite” ale feței artistei stau mărturie pentru caracterul maleabil al corpului, al identității, al culturii și al artei. Performările sale constau în transmiterea video a operațiilor chirurgicale, în lectura unor texte simbolice și în dialogul cu privitorii, dar și în expunerea imaginilor generate pe computer ale propriului chip prin hibridare cu augmentările pe filieră artistică și mitologică.

Artista din Franța încearcă astfel să dovedească faptul că idealul ține de practica imaginii corpului, nu de corpul în sine. Pe de o parte, aceste reconfigurări faciale ilustrează

modelul baudrillardian al imaginii-simulacru, chipul artistei fiind o imagine a unei imagini, din moment ce nu (mai) există un trup original, „real”, de referință. Devenită o manifestare a suprafeței, imaginea facial-identitară se desprinde de orice înțeles al realului, al reprezentării sau al adevărului: dincolo de piele nu se (mai) află nici un adevăr ascuns, adânc și semnificativ. Suprafața imaginii se dovedește a fi singura modalitate de acces la cunoaștere și unicul mod de vizualizare posibil. Totuși, acest înțeles simulacral trebuie depășit, întrucât Orlan își reconstruiește corpul în cel mai fizic sens cu putință, fără a rămâne la nivelul hiperrealității imateriale. Spre deosebire de sculpturile-performanțe din „La Ré-Incarnation de Sainte Orlan”, care mixează imaginea Sfintei Maria cu reprezentările mitologice ale amazoanelor, evenimentele artistice chirurgicale apelează la carnea corporală în vederea transformării ei în materie de modelat și în mediu de transmitere a ideilor și imaginilor estetice și sociale. Suportând deopotrivă accepții de artă și antiartă, de postmodernism și avangardism, „arta carnală” promovează atât implicarea corporală, cât și distanța estetică, atât rescrierea istoriei artei, cât și introducerea elementelor de șoc și bulversarea obișnuinței spectatorului. Deviere corporală de la norme și legi, acest tip de artă este totodată un proiect social, al rezistenței și al opoziției. Lecturile din psihanaliză, literatură, religie sau teorie culturală acompaniază intervențiile chirurgicale, creând impresia de corp autopsiat care vorbește, intrând în spațiul public al comunicării sau în spațiul deschis al livrescului și al intertextualului. Prin urmare, pentru Orlan, corpul este deopotrivă unul estetic, social, politic, un teatru al experienței și al transformării fenomenologice și figurale.

Fluidizând hotarele dintre „eu” și imagine, performările iconice ale chirurgiei estetice devin evenimente discursive, chestionând idealurile feminine ale frumuseții în arta occidentală. Ele rezistă tendințelor de obiectivare a corpului uman

ca imagine și ca proces de expunere, ca integritate a identității. Raportul dintre chipul uman, respectiv feminin, și personalitate se continuă în relaționarea dintre reconstrucția tehnologică și intenția artistică. Artista scoate la iveală modul în care un icon cultural nu are valoare și înțeles universale, ci diferă în funcție de context: de la imaginea madonei cu pruncul (iconul maternității) la imaginea actriței Marilyn Monroe (simbolul vizual al strălucirii) sau la imaginea mereu în schimbare a cântăreței Madonna. Iconul își schimbă înțelesul și funcționarea în raport cu contextul istoric și geografic, cu practicile privirii și cu dimensiunile puterii. Parafrazându-l pe Foucault, se poate considera că trupul/chipul artistei este autodocilizat, autoreglat să corespundă anumitor tipare culturale. În același timp, în terminologia studiilor culturale, „împrumuturile” din istoria artei sunt practici opoziționale care rezistă forțelor social-politice dominante. Reconfigurările trupului artistei se assemblează și în cheie feministă, deoarece idealurile estetice construite de lumea masculină în legătură cu feminitatea sunt respinse. De pildă, în „Self-Hybridations” (1998-2002), artista parafrazează și grefează canoanele frumuseții clasice pe propriul chip; inspirată de transformările corporale din cultura indienilor mayași și olmeci, precum strabismul sau elongațiile de craniu, dorește să scoată la iveală monstruosul artificial, de tip Frankenstein, mai degrabă decât frumosul „natural”. Aceste serii de fotografii digitale realizate în colaborare cu Pierre Zoville și expuse la Muzeul Carrillo Gil din Mexic sunt imagini manipulate pentru a releva relativitatea percepției frumuseții trupesti. De la identitate la alteritate (corporală sau multiculturală), distanța nu mai e una uriașă. Eterogenitatea modelelor estetice și diversitatea culturală sunt scoase la iveală în contextul multiculturalismului și al revoltei împotriva imperialismului cultural-artistic: chipul său european este hibridat cu caracteristici faciale precolumbiene și africane. Identitatea avatarică a artistei, multiplă și

maleabilă, este deja un simptom al alterității. Etalând o lume a carnavalului pestriț prin care se transgresează limitele normalității, în care grotescul este norma și monstruozitatea este firescul, „arta carnală” desființează barierele dintre frumos și urât, real și fantastic, identitate și alteritate. În același timp, identitatea avatarică își relevă aspectul fantomatic, de pendulare între imagine și referent sau între imaterial și tangential. În timp ce Donna Haraway este cunoscută prin teoriile-manifest ale cyborgului, Orlan este renumită prin imaginile corporale avatarice.

De asemenea, Catherine Ikam realizează, la Muzeul Viitorului din Linz, chipuri tridimensionale pe calculator, care interacționează cu vizitatorii ambientului virtual („Face à face”, 2000), în timp ce Orlan creează „L'Art charnel”. Sintagma este inventată în 1990, ca o contrapozitie la *body art*, aceasta din urmă fiind considerată o artă a suferinței și a purificării în viziunea artistei, întâlnită în special la acțiونیștii vienezi din anii '60. Spre deosebire, de pildă, de performanțele lui Chris Burden, în care artistul a cerut unui prieten să-l împuște în braț („Shoot”, 1971) sau ale Ginei Pane, artista care își mutilează corpul în sensul socializării unui ritual simbolic („Azione sentimentale”, 1973), Orlan nu urmărește salvarea spiritualizată prin durere. Performanțele sale sunt autoportrete vii, mutante, desfigurări ale feței în scopul refigurării: se trece de la chirurgia estetică la „estetica chirurgiei”. Arta sa se identifică nu doar cu o imagine, ci cu propriul chip: artista își programează transformarea deopotrivă pe corp și în imagine, prin chirurgie estetică și prin vizualul electronic. Așadar, își creează un corp fantomatic și fantasmatic, un asamblaj de o materialitate fluidă între elementul organic și tehnologia medicală și imaginală. Creațiile artistice devin, în acest context, produse ale tehnostiinței, prin intervențiile chirurgilor plasticieni care produc artă, cu ajutorul laserului, din „pânza de carne”, dar și

produse ale tehnoculturii prin care identitatea își relevă alteritatea. Acești chirurghi plastici creează conform unui model iconic computerizat care sintetizează trăsăturile faciale ale câtorva capodopere renașcentiste. Astfel, artista își plasează propriul corp în centrul actului artistic, un atelier de creație sau un mediu artistic, un corp deteritorializat, deopotrivă obiect artistic, imagine și subiect. De la manipularea trupului fizic prin chirurgia estetică la manipularea imaginii digitale, suportul construirii operei de artă este maleabil și simulativ: o invenție sau un construct al realității corporeale și al identității. Atelierul creației coincide cu sala de operație și cu teatrul performării, un melanj artistic care asociază gestul și intenția estetice cu obiectele-desene ale decorului făcute din propriul sânge și tehnologia digitală. Doctorul, fotografii și videograful poartă haine cu înfățișare religioasă, iar ceasurile de perete indică timpuri diferite specifice zonelor în care performanța este receptată. Mitologia și ideologia se întâlnesc, împreunându-și simbolurile și iconurile. Artista mizează pe actul alegerii, pe împotrivirea la presiunea socială care obligă femeia să se înfrumusețeze în mod artificial și alterează scopul însuși al chirurgiei estetice. Artă sa se îndreaptă împotriva legilor divine, ale naturii sau ale societății, ca o „blasfemie” și ca o atitudine neconfortabilă pentru diferite categorii ale privirii, în special cele instituționalizate, canonizate și istorizate.

Pe de altă parte, performanțele imaginale ale artistei Orlan se întâlnesc cu performanțele corporale ale lui Stelarc (vezi capitolul 1): chirurgia estetică și restilizarea feței sunt, precum implantul sau proteza la artistul australian, modalități de modificare funcțională și de augmentare a corpului, dar și de estetizare a acestuia („Mi-am dăruit trupul artei” este titlul unei instalații video a artistei). Încadrându-se artei postumane, reconfigurările corporale ale acestor artiști sunt demersuri de cybergizare a umanului și de depășire a limitelor trupesti și

identitare. De asemenea, transformă tentativele de destrupare și de dematerializare a trupului în cadrul cyberspațiului în contexte ale manipulării materiale și ale celebrării corporale: de la revolta socială și strategiile opoziționale ale rezistenței la ontologia și antropologia cibernetice. Spre deosebire însă de artistul australian care fie își adaugă proteze trupesti („The Third Hand”, 1992), fie își conectează corpul la Internet („Ping Body”, 1996), artista franceză își remodelează și își imaginează chipul, scoțând la iveală caracterul construit în mod cultural al percepției vizuale sau rolul important pe care-l joacă trupul în construcția imaginii. Avem de-a face cu o traversare a identității avatarice și interfațate multicultural prin alteritate. Însă artista nu se revoltă doar împotriva fatalității genetice, ci și împotriva rolului atribuit femeii în societate și canoanelor masculine ale frumuseții feminine. Corpul său nu devine doar un mijloc de expresie artistică, ci și un mediu al activismului feminist (ca la teoreticiană Donna Haraway – vezi capitolul 4). Propriul chip este remodelat nu numai conform unui ideal simulat de computer, ci și îndreptat împotriva referințelor istorice ale artei, construite în mod ideologic și social. În același timp, demontează clișee ale feminismului, prezentându-se ca *une homme* („o bărbat”) și *un femme* („un femeie”). Dacă iconurile culturii de masă, precum Michael Jackson sau Pamela Anderson, apelează la chirurgia estetică pentru „înfrumusețare” și obținere de *sex-appeal*, Orlan recurge la operațiile plastice în scopul definderii privirilor masculine și al ideologiilor dominante care dictează standardele de frumusețe. Iconurile feminine pe care le mixează sunt utilizate ca niște modalități de dobândire a controlului și a puterii, de emancipare și eliberare, de întâlnire cu alteritatea. Artista dovedește că identitatea nu este dată, ci poate fi modelată, pluralizată și hibridată, nu este o stare, ci este un proces al devenirii și al transformării la întâlnirea cu alteritatea, cu celălalt, fie că e vorba de interregnuri, fie de multietnii, fie de tehnoculturalități.

2.5. Virtualitatea ca virulență. Baudrillard și critica identității la interfață

La polul opus acestor puncte de vedere, teoretice sau artistice, care ilustrează pozitivitatea identității avatarice se situează vocea critică, negativistă și cvasiapocaliptică a lui Baudrillard, care poate fi criticată, la rândul ei, din interiorul manifestării corporealității în spațiul virtual. Filosoful francez se adresează identității virtuale cu tonul bine-cunoscut, pe de o parte nostalgic, pe de altă parte catastrofic. În perspectiva sa, identitatea de la interfața computerului este una reciclată și accelerată până la dispariția simțului de sine, al istoriei și al sensului. Internetul este considerat a transforma traficul uman în risipă sau în reziduu, pe când tehnologiile geneticii implementează sfârșitul umanului și al umanității într-un soi de supraviețuire artificială în cadrul căreia nici începutul, nici sfârșitul nu mai sunt posibile. Toate acestea sunt socotite a se desfășura în numele perfecționării, al extenuării tuturor posibilităților și al depășirii limitelor (vezi Baudrillard, 1992). Ceea ce poate fi numit identitate virtuală a ființei umane ca diferență și devenire, pentru el înseamnă o identitate indiferentă, „izofrenă” (în raport cu schizofrenia), într-un context al valorilor răsturnate, cu computere autiste, „mașini celibatate” care tânjesc ele însele spre diferență în situația tautologică a propriului limbaj. Identitatea virtuală este condamnată la o lipsă acută de evenimente și de perspective, la o reluare inertă de sine și la un vid antigravitațional sau la o gaură neagră a existenței, la o absență a imaginației. De la degradarea substratului biologic până la distrugerea spațiului simbolic și cultural, filosoful nu vede în acest tip de identitate decât efectele nocive ale intruziunii tehnologicului, efecte care exprimă realizarea tuturor utopiilor și, în mod paradoxal, pierderea iluziei și a speranței. Alteritatea este, de asemenea,

formulată (vezi Baudrillard și Guillaume, 2002) în termeni filosofic-culturali negativi: ostatic al codului, al formulei sau al matricei, individul este descris în rețeaua de brânșări și de protuberanțe multiple, de la spectralitatea fantomatică ce bântuie și poate conota moartea sau dublul la spectralitatea prismatică ce refractă diferitele fațete exterioare. Una dintre „figurile alterității” este prezentată în modelul turistului, preluat în spațiul virtual în înțelesul de traversare a deja descoperitului, de călătorie centripetă și implozivă, de lipsă de mișcare și de închidere orbitală, așadar conotații și consecințe negative. Criticând alteritatea tehnologică, fenomenul extrem al identității (precum alteritatea artefactuală a inteligenței artificiale – socotită un fel de „înghețare” a gândirii), eseistul francez relevă vulnerabilitatea umană în fața tehnostiinței, în momentul în care sistemul imunitar de apărare al trupului cade în favoarea „protecției” exterioare a mașinii. Sterilizarea sintetică și purificarea tehnologică a corpului uman sunt socotite procesele ireversibile de dispariție a biologicului și a anticorpilor acestuia, de „exterminare” a germenilor umani și de curățare a „infecțiilor” viscereale (vezi Baudrillard, 1990).

Conducând la transparentizarea cibernetică a omului, acest proces echivalează cu o nouă virulență, computațională, cu patologiiile și cu disfuncțiile mașinii, de la greșelile sau accidente de programare la virușii electronici. Pentru criticul francez, sofisticarea protezelor și a interfețelor digitale crește proporțional cu pierderea umanității, a metodelor de apărare și de conservare specifice trupului și minții naturale. Terminologia și imaginarul din științele naturale și din medicină este, de data aceasta, preluat în tehnocultură cu semnul „regimului nocturn”. Filosoful recyclează discursul științelor naturii în dimensiuni care se întorc împotriva împreunării dintre aceste științe și hipertehnologiile prezentului. În acest sens,

virtualul devine nu omologul vitalului, ci omologul viralului, al metastazei cancerigene care macină și consumă umanul până la epuizare. Discutând ingineria genetică, bioinformatica sau tehnștiința clonării în termenii fatalismului, prin care rezistența și profilaxia umane sunt zadarnice, iar efectele tehnologice distrugătoare și patologice, criticul tehnocultural judecă limita acestor configurații virtuale drept ipostaze ale „dublu-lui” radical, o materializare protezică a *dead line*-ului existenței. Posibilitatea creării unor „aberații” sau a unor forme virale se lasă deschisă în această direcție atât în ceea ce privește anomalia identitară, cât și contagierea corporală: virusarea ființei umane se produce ca o reacție în lanț în cadrul sistemelor închise om-mașină, simultan cu proliferarea promiscuității, a obscenității și a obezității (ca „extaz al trupului”). În aceste condiții, alteritatea nu poate să fie decât virusul (virtualul) computațional, care se infiltrează și dăunează identității și corporalității în același mod în care virusul biologic afectează organismul. Dacă susținătorii domeniului vieții artificiale aduc virusului electronic o conotație pozitivă, filosoful simulacului condamnă virusul tehnologic de intruziune nu doar în lumea telecomunicațiilor, ci și în lumea organică. „Numărătoarea inversă a speciilor” (vezi Baudrillard, 1997) se consideră că începe în momentul ubicuizării realității virtuale, când identitatea și alteritatea se rezumă la simulacru, iar trupul la un mediu al multiplicării și al reproducerii artificiale: specia umană se vede prinsă între imaginea unei fosile și iconul unei clone. În terminologia favorită a filosofului francez, subiectul spațiului virtual, având o memorie obeză, suprasaturată de informație și obscenă în expunerea acesteia, indiferentă și lipsită de aspirație, hipnotică și simulată, este transparentizat, evaporându-se simultan cu sfârșitul istoriei și al realității. În același timp însă, procesul dispariției umanului este conceput fără final și fără finalitate, rămas

suspendat și gravitând la infinit, fără posibilitatea definitivării și a încheierii, a împlinirii:

Stadiul oglinzii a fost înlocuit de stadiul video. Nimic nu scapă, azi, acestui soi de captare a imaginii, de captare a sunetului, de priză de conștiință imediată, simultană. Nimic nu mai are loc fără ecran. Nu mai există oglindă. Identitatea vie, aceea a subiectului, implica oglinda, elementul reflexiei [...]. Nu mai avem cu adevărat dreptul la propria noastră imagine, ci la o înregistrare instantanee în timp real. În timp real nu mai există nici măcar distanța unei imagini. Or, ca să exiști pur și simplu, este nevoie de o distanță de la sine la sine. Abolirea acestei distanțe ne condamnă la o reproducere nesfârșită, la un soi de imortalitate derizorie (Baudrillard, 2001, p. 42).

Dacă susținătorii noilor întruchipări identitare avatarice văd în imersie, în interacțiune sau în telecolaborare avantajele posibilității de a fi în locul altuia sau a celuilalt, nu doar metaforic, ci în mod pragmatic, sau dacă transumanștii își închipuie oportunitățile pozitive deschise prin nemurirea și omnisciența cibernetice, criticul virtualității socotește evoluția uman-tehnologică drept un punct *non-retour* al imposibilității de distanțare și de alegere. De la excrescențele tehnologice ale protezelor și ale interfețelor la identitățile spectrale și banalitățile sintetice, condiției virtuale a subiectului din cyberspațiu nu i se recunoaște diferența și distanța prospectivă, vivacitatea și evenimentialitatea, materialitatea și intruparea. Dimpotrivă, și în perspectiva compatriotului său, Virilio (vezi capitolul 3), virtualizarea identității este contextul însuși al dispariției ființei umane în rețea, al indiferenței și al lipsei alterității, al automatizării și al inerției. În timp ce transumanștii sunt încrezători în aspectele pozitive ale perfecționării tehnologice a umanului, inclusiv în cel al cyberimortalității, acești filosofi francezi văd în tentativele de izgonire a limitelor și a slăbiciunilor umane riscul imanent al reversiei, metastaza nesfârșită a umanului. Adoptând o atitudine umanistă,

Baudrillard critică utopiile tehnologice ajunse în orizontul postumanismului și al transumanismului, însă recurge la distopii identitare și umane. Aceste perspective distopice, pe de o parte, temperează și echilibrează prima extremă, trag semnale de alarmă și suscită priviri circumspecte, dar pe de altă parte, inițiază un discurs localizat la o extremă la fel de vicioasă. Polemizând cu fenomenele extreme (*ex-terminis*) ale spațiului virtual, discursul criticului figurează el însuși în teritoriul metastazelor tehnoculturale, al exceselor și al postulatelor ex-static. În timp ce critică afirmațiile utopice ale cercetătorilor tehnologiei virtuale, eseistul deplânge sfârșitul utopiei, ca țel ideal imaginat de om, în contextele extinderii la nesfârșit și ale epuizării tuturor posibilităților: utopicul îndeplinit înseamnă pierderea oricărei utopii, a oricărei credințe sau speranțe, prelungirea vieții în dimensiunea fadă a supraviețuirii la limita existenței umane. Postumanul (mai-mult-decât-umanul sau hiperumanul), în accepție baudrillardiană, se întoarce împotriva umanului și a umanității, este inuman, dar și antiuman, o palidă supraviețuire prin tehnică. Pornit în salvarea umanului de imixtiunea inumanului (fie ca obiect, animal, fie ca mașină sau artificiu), gânditorul nesocotește beneficiile hibridării postumane. Vom vedea însă, în capitolul ce urmează, o problematizare mai diversificată a postumanului, ca întrețesere complexă între uman și nonuman. Condiția postumană înseamnă atât coexistența utopiilor și a distopiilor uman-tehnologice, cât și asumarea unui punct de vedere liminal, temperat-critic, realist-pragmatic, care să abordeze realitățile existențiale de dincoace și de dincolo ale trecerii de la mileniul al doilea la mileniul al treilea. Atât acceptarea faptului că identitatea umană este un dat, cât și încercarea de situare în orizontul alegerilor, al strategiilor identitare epistemologice, sociale și politice. Postumanismul este, după cum se va putea observa, nu doar un tip de discurs care cunoaște versiuni extreme (precum transumanismul), ci

și o conlucrare de realități contingente și cotidiene în cadrul unui uman relucrat în mod tehnocultural.

Specifice concretizărilor iconic-spațiale ale virtualității sunt entitățile cyborgice, identitățile avatarice online, organismele vieții artificiale, agenții cognitivi, conștiințele și trupurile transumane. Punând bazele unei ontologii virtuale constituite la interfața dintre spațiul fizic și spațiul computațional, aceste ființe sunt definitorii pentru postumanitate, după cum se va putea observa în capitolul următor. Întrupări ale virtualității, ființele (post)umane sunt deopotrivă ilustrări ale fenomenologiei, cu corolarele experiențelor perceptive și senzoriale ale corpului situat în spațiu și exemplificări ale dimensiunilor tehnoculturale, cu noi accepții identitare, atât ontologice, cât și sociale. Deopotrivă concretizări ale biologiei și ale informaticii, entitățile virtuale contribuie la convergența fenomenologiei (a umanului integrat în spațiu în mod perceptiv și actanțial) și a mașinismului (a conectivismului de tipul „mașinilor dezirante”), a culturii simulării cu tehnostiința materialității. O perspectivă postumană moderată va putea permite conviețuirea punctelor de vedere merleau-pontyene, deleuzo-guattariene, baudrillardiene și transumane într-un spațiu al diferențelor și al hibridărilor, al tensiunilor existențiale și epistemologice, culturale și sociale. De pildă, fenomenologia poate contrabalansa umanul material-corporal, concret-perceptiv, cu identitatea mediată tehnologic, fără ca acest lucru să fie considerat un paradox inacceptabil. Un fenomenolog umanist precum Virilio deplânge dispariția trăirii nemijlocite, anularea naturalei percepției și pierderea viziunii concrete a realității și este tulburat de invazia cibernetică a trupului. Pe când postumanismul temperat recunoaște deopotrivă subsumarea umanului unor modalități dominante de control tehnologic și extinderea ființei umane prin intermediul noilor mijloace cyborgice, avatarice sau transgenice, îngrădirea umanului în limite mașinice, dar și facilitarea de oportunități,

facultăți și experiențe pozitive. Divergente și polemice, aceste poziții conturează atât dinamica discursivă a spațiului virtual, cât și realitatea corporală și identitară multiplă a acestuia. Capitolul care urmează va încerca să evidențieze oscilarea actuală între o orientare umanistă, pentru care umanul constituie centrul de gravitație al oricărui lucru existent, și o orientare postumană, în cadrul căreia umanul este prezervat în noi formulări și structurări. Atât promotorii entuziaști ai tehnostiințelor actuale, cât și criticii acerbi ai acestora echivalează experiențele și identitățile virtuale cu destruparea sau dematerializarea. Evident, și diferențele sunt notabile: pentru cei dintâi, această echivalență este pozitivă și eliberatoare, iar pentru cei din urmă ea poartă semnul negativității și al prizonieratului uman. Perspectiva postumană însă recunoaște și scoate la iveală caracterul material, întrupat și metisat al virtualității, definit de coordonatele ambivalente ale avantajelor și ale dezavantajelor, ale câștigurilor și ale pierderilor. În acest mod se reușește echilibrarea contrariilor dintre pozițiile descentrării și ale fragmentării identității cu pozițiile (re)integrității acesteia. Dimensiunea ontologiei fizice și a percepției umane nu este pierdută din vedere în chiar miezul reconfigurărilor tehnoculturale.

Capitolul 3

Postumanul și corpul transgenic

Concepte-cheie: *postuman, transumanism, neocartezianism, cyberspiritualism, transgenic, bioetică, conștiință, trup, spațiu, fenomenologie.*

Teoreticieni-cheie: Katherine Hayles, Hans Moravec, Raymond Kurzweil, Marvin Minsky, Eduardo Kac, Maurice Merleau-Ponty, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Char Davies, Paul Virilio.

3.1. Condiția postumană.

Sinteza întrupării la Katherine Hayles

Conceptul de *postuman* are numeroase corespondențe teoretic-filosofice cu cel de *postmodern*, în sensul că condiția postumană intră în rezonanță cu „condiția postmodernă” a lui Lyotard (1993). Postumanul și, respectiv, postumanismul, ca ideologie a postumanului, pot fi considerate variante ale postmodernului, respectiv postmodernismului, plecând de la premisa că ambele concepte, respectiv concepții sau ideologii, sunt o provocare a modernului și a modernismului, cu precădere în conotația umanismului. Mai mult, postumanul poate fi corelat cu „inumanul” lui Lyotard (2002) sau cu forma de rezistență a „postmodernului pe înțelesul copiilor” (Lyotard, 1997) la principiile tari, închise și definitivitate ale

umanismului și, înțelegem, ale modernismului (progresul tehnologic, revoluția, munca și îmbogățirea, emanciparea umană prin cunoaștere rațională, universalismul etc.). La concluzii asemănătoare ajunge și Jean Baudrillard, filosoful pe care l-am discutat mai sus. Astfel, umanismul este considerat de acesta din urmă drept inuman, prin relaționarea ființei umane la tehnică, la progres și la rațiune, adică la modernitatea de tip iluminist. „Prin tehnică, lumea umană a pășit în inuman”, iată o mostră de crez „paroxist” al lui Baudrillard (2001). Așa cum postmodernismul poate fi interpretat ca un *dincolo de* modernism, postumanismul poate fi interpretat ca un *dincolo de* umanism, ca o critică și o soluție la acesta din urmă. Nu vom insista asupra acestei posibile corelări între postmodern și postuman, întrucât despre postmodern, postmodernism și postmodernitate s-a scris mult în ultimele decenii. Pentru „condiția postmodernă” s-a scurs multă cerneală, fie pentru a o legitima, fie pentru a o critica și discredita, iar tezele postmoderniştilor sau, dimpotrivă, cele ale criticilor postmodernismului sunt deja bine-cunoscute. Printre teoreticienii care s-au încumetat să scrie despre condiția postumană se numără: Peter Sloterdijk, Shannon Bell, Francis Fukuyama, Donna Haraway și Katherine Hayles. În cadrele maleabile ale conceptelor de *postuman* și de *postumanism* se manifestă câteva direcții bine conturate, de la cele radicale la cele „slabe”. Comună acestor direcții este preocuparea pentru dilemele existențiale și culturale ale tehnoscienței, însă viziunea lor este diferită. În vecinătatea postumanismului se află trasumanismul, unii teoreticieni ajungând chiar să echivaleze aceste două orientări. Studiul de față disociază între postumanism și transumanism (vezi mai jos) din rațiunile practice ale chestionării transumanismului radical și ale promovării unui postumanism critic temperat. Vom prezenta în cele ce urmează perspectiva postumană a teoreticienei Katherine Hayles, nu înainte însă de a face o scurtă

conjugare între modelele tehnoculturale ale corpului virtual discutate în capitolele anterioare și condiția postumană.

De la redimensionarea etimologiei virtualului ca „esență” umană în paradigmele hibride și mutabile ale cyborgului și ale avatarului, trecând prin vocile neoumaniste care critică fuziunea uman-tehnologic, se ajunge la o orientare actuală a virtualului sub formă de postuman. Ontologia virtualității, caracteristică entităților cyborgice, vieții și inteligenței artificiale, și identitatea avatică sunt pragurile liminale de trecere înspre o posibilă condiție postumană. Perspectiva postumanului, așa cum este, la rândul ei, propusă în acest capitol, se întâlnește cu viziunea virtualului în înțelesul de coabitare dintre uman și ceea ce este dincolo de uman, în acest caz entitățile mediate de tehnologiile computaționale. Postumanul nu este, prin urmare, privit ca o desprindere totală de uman, ca o ruptură sau ca o revoluție existențială, așa cum este formulat adesea în discursul promotorilor conceptului, ci intră în continuitate cu umanul, în același timp în care îl redirecționează pe acesta în ocurențele spațiului virtual. Astfel, postumanul se conturează cel puțin bidimensional în direcția continuității corporal-mentale a umanului și în direcția integrării sale în contingente ontologice hibride. Spre deosebire de formele radicale ale postumanului (precum transumanismul), postumanul teoretizat în acest capitol este unul temperat și circumspect, deopotrivă ca discurs și ca practică existențială. Trăsături umane precum intenționalitatea, autonomia sau angajarea sunt atât ilustrate și perpetuate în realitatea virtuală și în cyberspațiu, cât și dezrădăcinate, transmutate și inversate în mod postuman până la limita „corpului involuntar” (vezi Stelarc în primul capitol), a simulării și a hibridizării. Virtualizările corpului aduc identitatea umană în pragul postumanului, de la o existență ubicuă în rețea, care destructurează frontierele spațiului, sau teleprezentă în experiența telerobotică ce fluidizează granițele corpului, până la transplanturile

medicale și protezele care transparentizează interiorul organic și produc melanjul cu alteritatea umană, cu alte specii sau cu artefactele mașinice și relaționează viul artificialului sau non-viului. Postumanului i se recunoaște caracterul metisat (carbon-silicon, organ-hardware, minte-software, biologic-cultural), astfel că interfațării sau inserării unei proteze cibernetice i se atribuie rolul de a produce o augmentare tehnologică a corpului, în loc de a genera descărnarea, dematerializarea sau dezumanizarea. În condiția postumană, corpul nu este „lăsat în urmă”, cum sună unele declarații cyberpunk, dimpotrivă, cunoaște o reîntrupare extinsă și transmutațională. Acest punct de vedere este unul al includerii și al recuperării, sugerând conviețuirea biologicului și a artificialului, a umanului și a altor specii în spațiul virtual, mai degrabă decât al excluderii și al rupturii. Postumanul, în varianta moderată a acestui capitol, nu consemnează transcenderea umanului sau substituirea lui (precum în variantele extreme, filosofice, științifice sau culturale), ci se raportează permanent la condiția umană, la corp și conștiință, la dorință și amintire etc.

În această perspectivă, postumanismul nu este antiumanism, deși consemnează „sfârșitul” unei anumite versiuni a umanului, putând provoca nu doar entuziasm și plăcere, ci și teroare și scepticism sau, în termenii deleuzo-guattarieni (vezi primul capitol) ai „mașinii paranoice” și ai „mașinii miraculante”, atracție și repulsie. Criticând scenariile utopice sau distopice, paradiziace sau apocaliptice, propunem o viziune a postumanismului care să surprindă aspectele multivalente și multipolarizate ale congruenței om-mașină în situații concrete și să chestioneze visul sau, de cealaltă parte, coșmarul destrupării. Direcționându-se pe traseul destabilizării unor principii ale umanismului (esențializarea omului în calitate de centru al lumii și fundamentalizarea anumitor categorii de *gender*, rasă, specie), postumanismul poate fi contrapus unor noțiuni „tari” ale acestei viziuni unitare și centralizatoare. De

pildă, perspective postmoderniste sau feministe au început să se îndrepte înspre chestionarea și detronarea conceptelor umaniste clasice în cadre ale coexistenței uman-tehnologice, utilizând aceste contexte drept rampe de descentrare și de reinițializare umană. Noțiunile de *diferență*, de *devenire* și de *marginalitate* sunt propuse în schimb ca o contrabalansare și o relansare a umanului. Înglobând și aceste perspective, postumanismul nu marchează sfârșitul propriu-zis al umanului și al umanității, ci modificarea anumitor moduri de a concepe ceea ce este uman și critica anumitor viziuni umaniste (antropocentriste, patriarhale, naționaliste) care întrețin aroganța și iluzia superiorității umane asupra naturii, asupra altor specii sau tehnologiei. Postumanul este un construct discursiv în cultura digitală, dar și o realitate contingentă, o identitate mediată tehnologic și o corporalitate concretă. Ne ocupăm de ambele accepții ale postumanului, întrucât problematicile ontologiei virtuale devin cu atât mai acute la începutul mileniului al treilea cu cât, prin intermediul noilor tehnologii, nu doar se teoretizează sau imaginează ontologia postumană, ci există posibilitatea de a o practica sau de a o activa în mod existențial, după cum vom vedea mai jos. Propunându-și să teoretizeze postumanul, direcția postumanistă (cu varianta extremă a transumanismului) dorește să chestioneze atât gândirea umanistă, cât și natura umanului, dar și să cuprindă umanul în propria sa interstițialitate. Această critică a umanismului este anticipată de mult discutata teză a „morții omului” (Foucault, 1996), în direcția interpretării date de Deleuze (2002): dispariția omului, ca o figură desenată pe nisipul de la malul mării, poate însemna de fapt procesul combinării forțelor ființei umane cu forțele tehnologiilor cibernetice în cadrul creării sistemelor complexe om-mașină.

Una dintre cele mai cuprinzătoare teorii ale postumanului îi aparține profesoarei Katherine Hayles, a cărei perspectivă materială asupra „subiectului virtual” a fost deja analizată în

acest eseu. Studiile despre corpul virtual al cyborgului sau despre identitatea virtuală a avatarului converg în numeroase planuri la teoriile despre condiția postumană a subiectului (vezi Hayles, 1999). Ce înțelege cercetătoarea prin postuman este nu dispariția corpului material, ci pierderea concepției abstracte a trupului ca fundamentare unitară și universală a eului, și anume „sfârșitul” perspectivei liberal-umaniste. Ceea ce urmează acestei pierderi a unei idei a umanului este procesul complementar al reconstrucției corpului în dimensiunea sa postumană. Argumentând împotriva decorporalizării și dematerializării, profesoara propune un model al subiectului uman ca formă întrupată (*embodied*) a subiectivității (vezi și referirea la Allucquère Stone în capitolul 1). Inițial, încearcă să înțeleagă modul în care informația și-a pierdut corporalitatea, adică felul în care aceasta a ajuns să fie conceptualizată ca o entitate obiectivată fără substrat material, o entitate separată de forma materială în care este cuprinsă. Teoreticiană discută cazul științei ciberneticii în măsura în care consideră natura fluxurilor informaționale dintre oameni și mașini, adică fluxurile cyborgice :

În centrul construcției cyborgului se află căile informaționale care conectează corpul organic la extensiile sale protezice. Acest lucru presupune o concepție a informației ca o entitate (destrupată) ce poate curge printre componentele organice bazate pe carbon și componentele electronice bazate pe silicon pentru a determina proteina și siliconul să opereze într-un singur sistem (Hayles, 1999, p. 2).

Autoarea contestă caracterul decorporalizat și dematerializat al cyborgului din cadrul relației postumanului cu teoria informației, în timp ce ia distanță față de textele ciberneticienilor. Această contestare a inevitabilității destrupării informației merge în paralel cu combaterea determinismului corpului uman conceput strict ca structură informațională abstractă.

Cercetătoarea se exprimă împotriva descărnării și a dematerializării, procese care operează ca abstractizare a încorporării. În trecerea de la uman la postuman, materialitatea este conservată, astfel că umanul și postumanul coexistă în cadrul acestei paradigme. Atenția acordată implicațiilor cultural-materiale este punctul cel mai important al discursului postuman propus. Astfel, postumanul nu este socotit ca evoluând din discursul ciberneticienilor, ci mai degrabă istoria ciberneticii este considerată ca fiind marcată de apariția postumanului. Clarificând cele trei valuri ale ciberneticii¹⁸, autoarea concluzionează asupra faptului că postumanul, ca întrepătrundere între subiect și tehnologie, emerge din impulsurile umaniste. În concepția sa, știința informaticii a menținut încă de la început o orientare liberal-umanistă în cadrul postumanului, atribuind mașinii caracteristici moral-umane (spre exemplu cazul lui Norbert Wiener)¹⁹. Prin urmare, raportarea ciberneticii la ideea postumanului este considerată drept una ambiguă și duplicitară, promovând postumanul în același timp în care conservă umanul. În cadrul acestei perspective asupra postumanului, Hayles (1999) nu înțelege prin corp ideea abstractă a conceptului de corp, ci practica materială a încorporării („embodiment”)²⁰. Cercetătoarea combate teoria cibernetică a corpului ca sistem informațional codat genetic prin juxtapunerea patternului informației la substratul biologic. Distincția dintre pattern (informatic) și substrat (organic) este concepută drept una iluzorie, întrucât informația nu poate exista doar ca pattern, ci încorporată în forma materială a corpului : coabitarea dintre patternul informațional și substratul trupesc se manifestă cu necesitate întrucât, în viziunea sa, patternul nu poate exista fără substrat. Astfel, susține punctul de vedere al condițiilor material-tehnologice ale subiectivității postumane implicate în procesul de virtualizare. Această perspectivă a postumanului nu consemnează distrugerea ființei umane, ci întrepătrunderea corpului uman cu tehnologia cibernetică în

scopul evidențierii materialității corporale deopotrivă ca tehnologizare și incorporare :

În postuman nu există diferențe esențiale sau demarcații absolute între existența trupeză și simularea computerizată, între mecanismul cibernetic și organismul biologic sau între teleologia robotică și telurile umane (Hayles, 1999, p. 3).

Informația tehnologică ce virtualizează umanul la interfața computerului nu poate fi cu adevărat separată în mod ontologic de substratul material al corporalității. Dacă transumanismul (vezi mai jos) privilegiază „patternul informațional asupra instanțierii materiale”, menține ideea conștiinței umane drept centru al identității și promovează corpul ca pe o proteză biologică ce poate fi înlocuită ea însăși cu proteze cibernetice, pentru poziția postumană moderată a acestui capitol, corpul rămâne în continuare „fundamentul” ființei, finit, material și complex, deschis hibridărilor tehnologice.

Hayles (1999) merge însă mai departe și observă dependența dintre tehnologie și percepție, ambele virtuale: percepția condiției virtuale mijlocește dezvoltarea tehnologiilor virtuale, pe când tehnologiile însele facilitează percepția. Această dependență mutuală, ontologic-cognitivă, nu rămâne fără multiple problematice sociale, morale și politice. Teoreticiană discută problematica subiectivității dispersate în circuitul cibernetic sub forma informației materializate în terminologie ideologizată etic: „Din ce în ce mai mult, întrebarea nu este dacă vom deveni postumani, pentru că postumanitatea este deja aici. Mai degrabă, întrebarea este ce fel de postumani vom fi” (Hayles, 1999, p. 246). Ceea ce primează nu este faptul că subiectul este deja postuman (întrucât subiectul este informație întrupată) sau că devine și mai postuman prin cuplarea cu mașinile inteligente sau cu alte concretizări ale ontologiei virtuale. Ceea ce contează este modul în care înțelegem condiția postumană, fie primind-o cu entuziasm

iresponsabil, fie examinând-o critic și îndreptând-o pe făgaș umanist, fie chestionând-o în mod realist-pragmatic și printr-o atitudine tolerantă și temperată: „Întocmai cum postumanul nu trebuie să fie antiuman, nu trebuie să fie nici apocaliptic” (Hayles, 1999, p. 282). Profesiunea de credință a teoreticienei în legătură cu problematica postumanului este una moderată, ea însăși trebuind să aibă în vedere finitudinea trupului drept condiția ființei umane pentru supraviețuirea omenirii ca specie și să nu se lase sedusă de fanteziile omnipotenței și ale nemuririi dincolo de limitele corpului uman. Dacă acesta constituie „visul” teoreticienei, „coșmarul” reprezentării postumanului este prezent de asemenea și autoarea mărturisește că se teme de un viitor postuman în care subiecții își consideră trupurile drept „accesorii la modă” în loc ca acestea să constituie „fundamentul ființei” (Hayles, 1999, p. 5). Pe de o parte, demontează pretențiile iluzorii care alimentează mentalul teoriilor cibernetice, în special cele transumaniste și extropiene, teorii discutate mai jos: „Marele vis și promisiunea informației este că aceasta poate fi liberă de constrângerile materiei care guvernează lumea muritoare” (Hayles, 1999, p. 13). Pe de altă parte, propune o teorie constructivă și pozitivă cu privire la relația dintre informație-corporalitate-postuman în cadrul contextelor identitare material-locale și al ideologiilor temporal-culturale: „Informația, ca și umanitatea, nu poate exista în afara corporalității care a făcut-o să existe ca entitate materială în lume; iar corporalitatea este întotdeauna locală și specifică” (Hayles, 1999, p. 49) întrucât „uman și postuman sunt construcții istorice specifice care apar din felurite configurări ale întrupării tehnologiei și culturii” (Hayles, 1999, p. 266). Să reținem așadar modelul postuman haylesian, pe de o parte, pentru că a inspirat în mare măsură atitudinea din acest capitol, iar pe de altă parte, deoarece poate fi contrapus programului radical transumanist, prezentat în cele ce urmează.

3.2. Transumanismul.

Hans Moravec, limita spiritualismului tehnologic și bioetica

În discursul ontologiei virtuale, corpul uman este privit adesea ca având un statut ontologic secundar în raport cu mintea umană. Această perspectivă cyborgică sau avatarică a privilegierii conștiinței ca esență a ființei umane continuă distincția corp-minte sau materie-spirit teoretizată începând cu Descartes. E vorba de ceea ce Damasio (2004) numea „eroarea lui Descartes”. Punctele de vedere ale filosofului raționalist care echivalează capacitatea umană de a gândi cu însăși condiția existenței (bine-cunoscutul *Cogito, ergo sum*) și care delegitimează posibilitățile de cunoaștere prin intermediul corpului sunt continuate de o parte a științei și a filosofiei ciberneticii și roboticii actuale, astfel că unul dintre tipurile de discurs cybercultural poate fi etichetat ca neocartezianism. Postumanismul de tip Stelarc (vezi primul capitol), inteligența colectivă de tip Ascott sau Lévy (vezi capitolul 2), frontierismul electronic (ca în cazul Electronic Frontier Foundation sau EFF), transumanismul de tip Moravec și Minsky sau extropianismul de la Institutul Extropian din California sunt forme de discurs neocartezian care celebrează cyborgul sau avatarul în dimensiunile destrupate ale unei lumi ghidate de principiile minții și ale gândirii. Mai mult, subiectivitatea și îndoiala de tip cartezian pot funcționa nestingherit în dimensiunile globale ale Internetului: ceea ce omul crede a fi realitate nu este decât o simulare digitală a unui „spirit” malițios, care intenționează să inducă umanitatea în eroare. Aceste concretizări discursive neocarteziane completează o perspectivă a ontologiei virtuale ca o încununare a proiectelor iluministe de

raționalizare și de separare minte-corp (vezi Penny, 1994, pentru înclinarea balanței spre un asemenea punct de vedere).

Subsumându-se acestei direcții, transumanismul²¹ este un curent inițiat de futuristul FM-2030 (pseudonimul lui F.M. Esfandiary), în trilogia sa din 1970, ale cărei idei au fost sintetizate în *Are You a Transhuman?* (1989). Etimologia termenului transuman provine din sintagma „umanul de tranziție” (*transitional human*), utilizată în 1966 de futuristul iraniano-american în cadrul cursurilor susținute la New School for Social Research. Printre primele preluări și utilizări ale termenului se remarcă *Toward a Psychology of Being* (Abraham Maslow, 1968) și *Man into Superman* (Robert Ettinger, 1972), noțiunea marcând trecerea la postumanitate prin adoptarea de noi tehnologii, de stiluri de viață și de perspective culturale. Conceptul de *transuman* este asociat adesea conceptului de *extropie* (antonimul entropiei sau al tendinței naturale a lucrurilor de a se degenera și de a muri), așa cum este formulat în cadrul Extropy World Institute. Acest institut transuman a fost creat în 1991, sub conducerea lui Max More și prefigurat în revista *Extropy*, înființată în 1988 sub influența ideilor lui Esfandiary, susținute la Universitatea California, Los Angeles, sau UCLA (Berkeley) spre sfârșitul anilor '70. Constituindu-se drept una dintre cele mai active grupări transumane din lume, extropianismul este caracterizat printr-o viziune libertariană pronunțată. Pe de altă parte, transumanismul european s-a organizat în jurul site-ului lui Anders Sandberg din Suedia, intitulat „Transhumanist Resources”, în jurul grupului de *Principia Cybernetica* condus de Johan Heylighen în Belgia, la Université Libre de Bruxelles sau în jurul Dutch Transhumanists Society, denumită Transcendo și înființată în 1997. Un rol important în răspândirea ideilor transumaniste îl are World Transhumanist Association sau WTA, care funcționează din 1997 grație demersurilor fondatorilor Nick Bostrom și David Pearce. Această asociație internațională

este cunoscută prin „Transhuman Declaration” (1998), manifestul fiind semnat de 24 de nume, între care Nick Bostrom, Max More, Alexander Chislenko, Anders Sandberg, Kathryn Aegis etc. Având renumele de transumanism democratic liberal, WTA a început să publice *The Journal of Transhumanism* devenit ulterior *Journal of Evolution and Technology* și webzin-ul intitulat *Transhumanity*. Grupările afiliate la WTA, funcționând în SUA, America de Sud, Europa sau Asia, promovează curentul într-o disciplină academică. Din 2000, Singularity Institute for Artificial Intelligence (coordonat de Brian Atkins și Eliezer Yudkowsky), iar din 2002, Betterhumans.com contribuie la dezvoltarea teoriilor transumaniste. Asociații curentului sunt specialistul în robotică de la Carnaghy Mellon University, Hans Moravec, cercetătorul în inteligență artificială de la MIT, Marvin Minsky, sau Eric Drexler, unul dintre susținătorii nanotehnologiei. O serie de alte instituții, organizații și site-uri sunt afiliate sau consună cu transumanismul: Cryonics Institute, KurzweilAi.net, Nanodot, Immortality Institute, Biotech: Life Sciences Resource etc.

După cum se poate vedea din toate aceste nume și concepte vehiculate, programul „tare” al transumanismului, cu toate că variază în funcție de criteriile și prioritățile asumate, este în general următorul: extinderea și îmbunătățirea umanului (fizic, mental, social) și a umanității prin intermediul noilor tehnologii. Postuman și transuman (cu nuanțele suprauman, metauman) sunt concepte utilizate adesea în același scop și cu aceeași conotație în cadrul curentului, fără o demarcație clară între ele și chiar sinonimizate: mai-mult-decât-umanul obținut prin augmentarea intelectului, a memoriei, a puterilor și a percepțiilor fizice etc. Definit printr-o perspectivă filosofică speculativă și interdisciplinară, mixând tehnologia cu economia, istoria, științele naturii și studiile culturale, transumanismul își exprimă credința că specia umană, departe de a întruchipa faza finală a evoluției, reprezintă

începutul unei noi etape evolutive, evoluția artificială, etapă denumită fie neodarwinism, fie postdarwinism. Acest tip de tehnodarwinism (vezi Hill, 2000) se structurează în jurul sintagmei „selecție artificială” și denumește interfața hibridă a interacțiunii om-artificiu, învecinându-se cu înțelesul de fizică artificială a spațiului virtual (vezi Seaman, 2000), înțeles discutat în primul capitol. De asemenea, este caracterizat de principiile unei etici care ia în serios posibilitatea transgresării limitelor umane și oportunitatea oferirii unei vieți mai bune și mai lungi, cu abilități intelectuale, fizice și emoționale sporite și încununate de prosperitate, de libertate și de egalitate. Problematika controlului asupra propriului corp și asupra circumstanțelor sociale este centrală în discursul transumanist, făcând legătura între dilemele identității personale și cele ale societății. De la posibilitatea unui subiect de a-și modifica codul genetic, personalitatea sau amintirile trecutului (astfel că paradigma psihologică freudiană a experiențelor subconștiente ale copilăriei nu mai poate funcționa) la oportunitatea speciei umane de a evolua biotehnologic, chestiunea reinventării umanului devine în acest context imperativă. De la controversele trecutului sau ale prezentului (implanturile siliconice, eutanasia, avorturile, alegerea sinuciderii asistate) la cele ale prezentului sau ale viitorului apropiat (clonarea, ingineria genetică în folosul „îmbunătățirii” fătului, nanotehnologia și neurotehnologia), se observă diversificarea conflictelor sociale asupra libertății de a folosi biotehnologiile, în scopul obținerii unui grad din ce în ce mai mare de control asupra trupului și identității și în scopul îmbunătățirii vieții, a percepției de sine, a simțurilor etc. Transumanistii radicalizează discursul postmodernist care ia în considerare modalitățile de reconstruire a eului și a corpului, prin chirurgia plastică sau prin corelarea fitness-dietă, aducând în centrul discuției noi tehnici de adaptare a personalității

la reconfigurațiile trupului. Unul dintre cele mai frecvente postulate ale acestei mișcări merge în direcția considerării generației începutului de mileniu drept generația umană „ultimă” sau tranzitivă, punctul „singularității” sau al rupturii în evoluție, dincolo de care emerge postumanul (specii mixte sau transgenice, sisteme organic-tehnologice, clone, inteligențe artificiale etc.). Un postulat contradictoriu, controversabil și vulnerabil, întrucât are la bază dorința lepădării de trup și de constrângerile acestuia și, simultan, axarea pe corporalitate sau pe întrupare, chiar dacă în forme sintetice.

De reținut că anumite valori ale umanismului modern (libertatea, egalitatea, responsabilitatea, autonomia, individualitatea și comunitarismul, rațiunea, progresul tehnologic), împreună cu limitele și semnele de întrebare ale acestora, sunt perpetuate în noua viziune tehnologistă a transumanismului. Mai mult, transumanismul are puternice rădăcini umaniste, fiind derivat din umanismul secular al Iluminismului, cu tradițiile raționalismului științific pus în folosul îmbunătățirii calității vieții. La fel ca umanismul (atât fenomenologii, cât și național-socialiștii se considerau umaniști), transumanismul are multiple înțelesuri, perpetuând concepții despre om preluate din religie, știință sau politică și prezintă numeroase contradicții și puncte critice. Cu toate acestea însă, diferența dintre umanism și transumanism este izbitoare în ceea ce privește refuzul radical al constrângerilor umane (ca durata medie de viață în jurul vârstei de 80 de ani) și respingerea resemnării în fața limitelor intelectuale, organice și naturale ale umanului, însumate ca o constantă a condiției umane în filosofia occidentală. Sau în privința optimismului necritic investit în dezvoltarea uman-tehnologică, în absența îngrijorărilor în legătură cu posibilele amenințări existențiale și în universalizarea utopiilor, fără contraponderea adusă de eventualele distopii. De pildă, ingineria genetică este aprobată în unanimitate ca o necesitate terapeutică, drept o inevitabilitate

în scopul vindecărilor și al sporirii capacităților fizic-intelectuale, în timp ce posibilitatea unui pericol sau a unei erori de „programare” nu este luată în calcul. În acest sens, transumanismul poate fi catalogat drept o orientare uniformă, cu infime diferențieri între microorientările componente. Clonarea, ingineria genetică și nanotehnologia sunt printre tehnologiile preferate, având în vedere atât activitățile curative întreprinse prin intermediul acestora, cât și cele de amplificare a tuturor capacităților umane. Spre exemplu, în privința nanotehnologiei (știința imaginată de Richard Feynman în 1959 și promovată ulterior în special de Eric Drexler ca o idee revoluționară), transumanii își pun speranțe neîmplinite în construirea de mașini microscopice care să regleze circulația sângelui în organism, să medieze interacțiunea uman-tehnologie prin implantarea de organe și de simțuri artificiale sau chiar să interfațeze, neuronal și electronic, între creier și computer. Ţelul acestora este să reconstruiască în mod genetic fiecare celulă și fiecare atom ale trupului conform principiilor autoreproductive ale nanorobotilor. Pe lângă acestea, diverse componente biochimice și bioingineresti sunt favorizate pentru „îmbogățirea” senzorială și emotivă, pentru sporirea și prelungirea sentimentului de fericire, pentru întârzierea sau eliminarea procesului de îmbătrânire etc. De asemenea, criogenia și transmigrarea minții într-un corp artificial devin exemple ale frizării nemuririi, omniscienței și omnipotenței. Astfel, imortaliștii profetizează „descărcarea” conținutului minții umane într-un computer, împreună cu amintirile, cunoștințele și întreaga personalitate, reduse la statutul de informație (vezi Moravec mai jos), sau preservarea identității umane prin intermediul crionicii, încununând un proces de resurrecție informatică (vezi cutremurătoarea și extrema afirmație a lui Perry, 2000, că nemurirea este matematică, nu mistic-religioasă). Schițând fundamentele unei filosofii a libertății depline, a eliberării de orice limitare și impunere, transumanismul se întâlnește, în plan social, cu

libertarianismul în privința unei ordonări instantane a societății care să desfidă structurile legale și normative ale oricărei Puteri, de la stat la o corporație economică. Spre exemplu, visul extropienilor (filosofii al căror crez este creșterea entropiei, a vitalității și a energiei) este să devină tot ceea ce vor să devină, fără constrângeri și fără determinări biologice sau sociale, într-o viziune de apologie a libertății interioare și exterioare. Principiile de bază ale metafizicii acestora se rezumă la: expansiune fără granițe, autotransformare, optimism dinamic, ordine spontană și inteligență tehnologică (vezi Regis, 1994, sau More, 1994).

Dorind să depășească în mod explicit umanismul, transumanismul transgresează umanul însuși, împreună cu barierele acestuia, deschizându-se înspre acceptarea entuziastă a unei forme de viață (trans-, post-, supra)umane. Postulate extreme din biologia evolutivă și inteligența artificială, strainul cybermisticism (un fel de proiectare a speranțelor religioase în formele seculare ale tehnologismului – vezi mai jos), previziunile cu iz științifico-fantastic, toate acestea îi discreditează pe transumanisti, cu toate că o parte dintre profetizările lor au devenit deja realitate (de la programele inteligente de șah până la criogenia maimuței pavian, de la clonarea anumitor animale până la rearanjarea nanotehnologică a atomilor, de la implanturile artificiale la demonstrarea în laborator a legăturii dintre celulele nervoase și procesoarele electronice). Dizolvarea graniței dintre fapt și realitate pare a se produce în cea mai mare măsură în discursul transumanist, compus din idei care astăzi par o exagerare, iar mâine pot deveni o concretizare. Prezicerile tehnostiințifice din cadrul acestui discurs pot avea soarta prevestirilor din anii '50 din robotică sau din inteligența artificială, care s-au adeverit la sfârșitul secolului XX. Cu toate acestea, radicalitatea programului deranjează premisele unei perspective prudente, care se bazează pe realitatea tehnostiințifică palpabilă a prezentului și zdruncină o judecată întemeiată pe poziții antropocentrice.

Dacă un filosof și fizician francez al secolului al XVIII-lea putea vorbi de „omul-mașină”, transumanistii discută astăzi despre „mașina-om” (vezi Wagar, 2002), mașina care „gândește” și evoluează în cyberlume și în spațiul virtual sau care își va putea construi propriile progenituri electronice prin intermediul roboților computerizați (vezi în primul capitol discuția critică cu privire la inteligența și viața artificiale). Transumanistii își imaginează un viitor tehnologic în care calculatoarele sunt dotate cu „voință” (chiar dacă rudimentară) și cu un „instinct” de autoapărare, cu capacitatea de a „gândi” pe cont propriu și de a lua propriile decizii. Indiferent dacă omenirea va pierde controlul și dominația în fața mașinilor inteligente sau dacă va deveni dependentă de mașini într-o asemenea măsură încât „decuplarea” mașinilor va echivala cu sinuciderea umanității, perspectiva evoluției inteligenței artificiale este deterministă, neîngăduind umanului posibilitatea de a lua decizii și de a-și hotărî propria soartă. Atât prin prisma inteligenței sintetice, cât și prin filtrul ingineriei genetice, ființa umană poate câștiga o serie de libertăți, însă poate pierde altele. De pildă, predicția lui Moravec (1988) este că roboții inteligenți ai viitorului vor supraviețui după auto-extincția omenirii, iar ecranizarea *Eu, robotul* (2004), regizată de Alex Proyas după celebra carte a lui Isaac Asimov, lansează posibilitatea ca roboții să încalce cele trei legi etice ale comportamentului robotic și să facă o crimă în rândul omenirii. O posibilă consecință a acestei evoluții este revolta mașinilor de a scăpa de sub controlul uman, din captivitate și din sclavie, un adevărat scenariu de literatură și de cinematografie științifico-fantastică, ce ajunge până în pragul exterminării speciei umane și al supraviețuirii mașinilor inteligente în cosmos. Dincolo de aceste proiecții, depășirea de sine și împotrivirea față de stagnare, îmbătrânire sau decrepitudine sunt invocate de transumanisti drept necesitățile tehnologice vitale și urgente ale momentului, în timp ce sunt orientate în

sprijinul menținerii semnificației vieții umane, al dezrobirii umanului din chingile morții, ale bolii și ale suferinței. Adesea însă, toate aceste orientări sunt învinuite de interese ideologice și politice ascunse sub aparența bunelor intenții, de naivitate tehnostiintifică sau de optimism nerealist, sunt atacate de pe poziții opoziționale pe motiv că sfârșesc prin a reafirma țelurile și obiectivele tehnocrațiilor, ale albilor, ale bărbaților, ale speciei umane sau sunt incriminate de perpetuarea ideilor tehnomistice (pshihedelice) ale anilor '60 și '70 sau ale capitaliștilor care fac apologia libertății împotriva oricărei normalizări sau legiferări externe.

Străduindu-se a fi o provocare fundamentală a umanismului, trasumanismul nu este lipsit de paradoxuri, de inadvertențe și de speculații circumspecte, radicalizând anumite aspecte și valori ale umanismului însuși: evoluția cu orice preț a umanului în scopul autoîmplinirii, autotransformării și autoperfecționării. Rațiunea și progresul tehnologic sunt armele lor discursive cele mai uzitate, fiind ridicate la rangul de eliberare de barierele ființei umane, la fel cum umanismul modern își căuta „salvarea” în știință, medicină, tehnologie sau industrie. Mai mult chiar, libertatea alegerii este pusă pe un pedestal, în contextele în care finitudinea umană este socotită tributară istoriei, culturii și spațiului, impunând un număr limitat de alternative și ducând la consecințe care nu pot fi controlate în totalitate și care se supun întâmplării și elementului imprevizibil. În fapt, programul transumanist este o prelungire a umanismului în forme extreme și a dezideratului de evoluție a acestuia: idealul umanist al realizării de sine și al performanței nu este alterat, ci, dimpotrivă, capătă un stimul fără precedent. În aceste condiții, responsabilitatea și măsurile etice se diversifică cu atât mai mult cu cât răspunderea și grija vizează nu doar omenirea, ci și formele de viață create de om (vezi Mul, 2002). Astfel, transumanismul se deghizează în străduința (umanistă) de a duce la îndeplinire promisiunea

de libertate, de egalitate și de fraternitate, în special în ramurile american-libertariene ale curentului. În același timp însă, bioetica transumanistă depășește bunul-simț umanist, neacceptând predeterminarea naturii umane și lipsa de control asupra propriei evoluții: dimpotrivă, accelerarea evolutivă trebuie să se petreacă în ritmul unei schimbări coordonate din unghi rațional-etic.

Unul dintre asociații curentului, Hans Moravec, ce poate fi încadrat în curentul neocartezian, formulează teorii care depășesc limita bunului-simț uman și umanist de azi și de ieri, așa cum se întâlnește acesta în filosofie, în robotică și în științele cognitive, sfidând fiziologia, biologia și inteligența cunoscute. Oferind o versiune radicală programului transumanist, Moravec (1988) pleacă de la premisele că trupul uman este un material biologic limitat, care trebuie înlocuit, și că mintea este esența ființei umane, care trebuie conservată intactă în mutațiile ontologice posibile ale unui scenariu viitor. Transumanistul sugerează posibilitatea „descărcării” (*download*) minții umane într-un corp artificial desprins de constrângerile corpului organic fragil. În sprijinul acestei idei, Moravec propune un procedeu prin care un robot al chirurgiei creierului, echipat cu bilioane de senzori nanoscopici electrice și chimici, scanează creierul uman și realizează o simulare computerizată a tuturor proceselor chimice și electrice caracteristice creierului. Mai mult, argumentează că acest program al computerului ar putea fi ulterior copiat în „creierul” mecanic al robotului. Transferul conținutului creierului uman în creierul robotului. Transferul conținutului creierului uman în creierul sintetic al unui robot ar echivala cu sinteza „ultimă” om-mașină: prin fuzionarea minții umane cu creierul artificial, se afirmă posibilitatea păstrării intacte a identității omului. Pacientul uman s-ar putea trezi într-un corp anorganic, nemuritor (vezi mai jos), cu conștiința preservată:

Poziția corp-identitate presupune că o persoană este definită prin materia din care este făcut corpul uman. Doar menținând

continuitatea materiei corpului putem păstra o persoană ca atare. Poziția pattern-identitate, prin opoziție, definește esența unei persoane, să spunem eu însumi, ca pattern și proces desfășurat în capul și în corpul meu, nu ca mașinărie care suportă acest proces. Dacă procesul este păstrat, eu sunt conservat (Moravec, 1988, p. 117).

În cadrul acestui proces de transfer identitar, inginerul în robotică este de părere că trupul uman poate fi lăsat în urmă, fiind „dezgolit” de minte și devenind inutil. Esența „imaterială” umană (mintea ca „adevărată” natură a omului) ar putea fi extrasă din concretizarea sa material-organică și ar putea exista independent de corpul biologic. Astfel, din perspectiva lui Moravec, metafora carteziană a minții disociate de trup poate deveni literalitate prin „transmigrarea” minții umane într-un software al computerului și apoi într-un corp „postbiologic”. Scenariul existenței umanului ca informație imaterială, abstractă, într-un program computațional nu poate fi decât unul al destrupării. Procesul de descărnare a umanului ar atrage după sine reîntruparea tehnologică a conștiinței, recorporalizare care ar echivala cu forma corporală a unei viitoare „descărcări” a minții. Din moment ce se consideră că identitatea umană depinde în mod strict de integritatea minții și că mintea nu este localizată cu necesitate în interiorul creierului, alegerea „corpului” după bunul-plac al fiecăruia, corp cât mai performant în condițiile existenței transumane, se profilează ca o nouă posibilitate: „Poți să alegi să-ți muți mintea dintr-un computer în altul, care este mai avansat tehnic sau mai bine adaptat unui nou mediu” (Moravec, 1988, p. 112). Mașina devine astfel depozitul conștiinței umane, întrucât, din moment ce nu mai este dependentă de materialitatea creierului, aceasta ar consta în structurile și în procesele proprii transferabile mașinii. Din punctul de vedere transumanist al inginerului, atomul corpului poate fi înlocuit, pe când bitul minții omului rămâne conservat și prezervă identitatea (post)umanului.

În fapt, transferul minții umane este considerat doar primul pas în „transferarea” ontologică, iar Moravec nu se oprește aici. Din moment ce se presupune că trupul artificial și mintea simulată păstrează multe dintre limitele corpului și ale minții umane, următoarea mutare ar fi „upgradarea” corpului și a minții: îmbunătățirea simțurilor prin tehnologii avansate încorporate organelor de simț sau creșterea vitezei și a capacității de memorare a creierului în mod literal-material. Pe de altă parte, mașinile informaționale devin, în perspectivă transumanistă, „copiii minții” (*mind children*) noastre prin argumentul că acestea există în corpurile (suporturile) materiale umane. Mai mult decât atât, teoreticianul postulează posibilitatea existenței exclusiv sub forma simulării corporale sau a minții în cadrul mașinii:

Acest lucru duce la întrebarea: dacă o minte este în cele din urmă o abstractizare matematică, de ce presupune o formă fizică? Proprietățile matematice nu există chiar dacă ele nu sunt notate undeva? În același sens, nu există relații matematice abstracte, în speță sentimentele unei persoane, chiar și în absența unei tehnologii particulare care să le prelucreze? (Moravec, 1988, p. 178).

În continuarea acestui discurs transuman, lucrurile merg mult mai departe, astfel că un alt deziderat îl constituie posibilitatea de combinare a caracteristicilor speciei umane cu trăsăturile unei alte specii, trăsături integrate finalmente minții umane. Teoria simulării umanului într-o realitate simulată ea însăși cunoaște o pondere mare în discursul transumanist, ridicând o serie de probleme filosofice și etice. Simulaționiștii teoretizează asupra posibilității ca mintea umană să fie o simulare cibernetică, în urma analizării în detaliu și a sintetizării creierului, astfel ca rezultatul să fie o replică computațională a creierului uman. Un astfel de exemplu este „argumentul simulării” (vezi Bostrom, 2002), care postulează teoria că, dacă tehnologiile computerizate continuă să avanseze, există

o mare probabilitate ca umanul să trăiască într-o simulare de computer și să fie o simulare a unei simulări anterioare (vezi Dainton, 2002, pentru o continuare speculativă a acestui argument). Mai mult chiar, umanului simulat de un super-computer i se atribuie calitatea de „demnitate postumană” (vezi Bostrom, 2003), prin abordarea imperativului practicării unei etici mai cuprinzătoare și al preluării unei viziuni mai responsabile.

Teoria „descărcării” conștiinței umane într-un computer, posibilitate teoretizată profetic de Moravec (1988), de Minsky (1985) sau de simulaționiștii transumanişti (de tip Bostrom, 2002, ori Dainton, 2002), nu rămâne fără o critică acidă, nu doar din perspectivă bioetică, ci și de pe poziții filosofice, cognitive și existențiale extinse. Pentru unii filosofi ai minții, conștiința umană nu poate fi separată de trup (fără a interveni nici o modificare a conștiinței) și, chiar dacă, prin absurd, acest lucru ar fi posibil, mintea nu poate rămâne neschimbată, fiind transpusă într-un mediu diferit de creier, precum mediul computațional. Aceștia aduc contraargumente prezumțiilor transumaniste că mintea umană nu ar avea nici o legătură cu suportul său original, cu întruparea, și că „informația” umană imaterială poate circula nealterată în depozitul digital, al computerelor devenite noile forme corporale pentru conștiință (vezi critica adusă de Hayles, 1999, din perspectiva imposibilității dematerializării și a destruperii umanului). Pentru Minsky (1985, 1990), construirea de modele computaționale care să îndeplinească un comportament specific uman poate fi o realitate, întrucât „societatea minții” este discutată în termeni de arhitectură a computerului, și nu în termenii psihologiei umane: mintea este un program de date care pot fi stocate și accesate în interiorul unui computer. Dacă în anii '70, Minsky s-a preocupat de problema reprezentării cunoașterii, în anii '80, cercetătorul de la MIT a demonstrat o descriere teoretică a minții ca o colecție de agenți cooperativi.

Pentru Hayles (1999) însă, mintea nu poate exista dincolo de corp, întrucât convingerea teoreticienei este că informația nu constituie o entitate separată de mediul întrupării ei. Wertheim (1999) aduce de asemenea contraargumente împotriva posibilității de „transpunere” a minții umane într-un computer, în special împotriva tezei lui Moravec (1988). Astfel, în primul rând, conștiința nu este pur și simplu o colecție a fișierelor de date care pot fi transferate dintr-un cadru fizic în altul. În al doilea rând, mintea umană deține amintiri false despre evenimente care nu s-au întâmplat niciodată, dar care par reale; spre exemplu, teoreticiană se întreabă retoric dacă ordinatorul ar putea să învețe ce este deziluzia. În al treilea rând, „problema subconștientului” trebuie avută în vedere, întrucât o simplă mașină nu poate ști care dintre amintirile unei minți umane se presupune a fi conștiente și care ar trebui să rămână în subconștient. De asemenea, nu trebuie neglijat faptul că, la un moment dat, mintea umană nu poate să aibă decât un număr finit de gânduri, astfel că omnisciența postulată de transumanişti este o iluzie. Programul transumanist este criticat de asemenea și de pe poziții sociale, economice și politice (vezi Winner, 2003), nu doar din perspectiva filosofiei minții.

Un alt tip de critică a acestor forme de viziune trans-postumană, mult mai răspândită, o constituie critica bioetică venită din partea bioconservatorilor: Fukuyama (2004), McKibben (2003) sau Bowring (2003). Aceștia își exprimă îngrijorarea în legătură cu „dezumanizarea” produsă de tehnologiile reformării corporale și identitare: degradarea ordinii natural-biologice contravine specificului, valorilor și aspirațiilor umane și poate coincide cu instituirea unei ordini bioteroriste, a crimelor împotriva umanității înseși. Posibilitatea biodezastrului întrevăzută de acești critici este socotită a începe concomitent cu controlul asupra genomului uman, caz în care riscurile și pericolele depășesc beneficiile, la nivel atât ontologic-cognitiv, cât și social-politic. Considerând *homo*

sapiens drept vârful dezvoltării speciilor inteligente, nu fără aroganța care plasează umanul în centrul universului, acești critici doresc oprirea evoluției biologice-cognitive în punctul actual, în scopul evitării riscurilor inerente proceselor evolutive. Criticii își pun speranța în continuarea existenței umane în limitele biologiei, fără intervenția tehnostiințelor, fără upgradare și fără modificare genetică. Spre exemplu, McKibben (2003), raportând din zona minată a cercetărilor ingineriei genetice, a nanotehnologiei și a roboticii, consideră că ființele umane sunt „bune” așa cum sunt acestea în prezent și în mod natural și vrea să impună o barieră ambiției umane de evoluție prin tehnologie. Perspectiva sa esențialistă și distopică se opune perspectivelor tehnoutopice care celebrează, de pildă, eliberarea umanului de limitele ADN-ului. Astfel, criticul nu poate decât să considere programarea și alterarea genetică a celulelor viitorilor copii drept procese ale transformării umanului într-un automat, într-o ființă care nu poate să răspundă la întrebarea „cine sunt?”, sau drept procese ale unui nou tip de determinare, cel impus de părinți ca o continuare a propriilor lor dorințe.

Ceea ce pentru transumanisti înseamnă o filosofie și o politică a acceptării diversității și a toleranței, un remediu împotriva bolilor și a neajunsurilor organice, pentru bioconservatori echivalează cu discriminarea, condamnarea și stigmatizarea umanului la o corupție morfologică, reproductivă și ideologică. Ceea ce pentru transumanism constituie o libertate benefică a autocontrolului, un refuz al deficiențelor condiției umane și o asumare a alegerii individuale și a responsabilității pentru celălalt, pentru bioconservatorism coincide cu denaturarea eticii, distorsionarea demnității și a unicității umane și desființarea speciei umane înseși prin erodarea statutului moral ca precondiție a democrației liberale (vezi Fukuyama, 2004). Astfel, se întrevide adâncirea inegalităților dintre oameni și formarea a două clase sociale, una dominatoare

(postumanii) și alta subordonată (umanii), ajungându-se până în pragul unor viziuni apocaliptice asupra societății. Temerile acestor critici, fie că au o orientare seculară, fie că au o bază religioasă, se fondează cu precădere pe posibilitatea amenințătoare a constituirii unui regim biotehnologic totalitar, care să forțeze omenirea să se adapteze noilor corporealități, fără a avea libertatea de a alege. Adesea, tonul critic dobândește tendințe neoluddite, distopice sau tehnofobe, ori chiar incriminează științele genetice că ar avea o perspectivă nazistă sau fascistă (vezi, mai jos, Virilio). Acest tip de discurs critic cade el însuși în capcana propagandei, în speculații extreme, adesea fără fundament realist. În genere însă, criticii transumanistilor, aflați pe poziții umaniste, nu țin seama de înrădăcinarea teoriilor acestora în cadrul umanismului însuși (înăurire evidentă în ciuda aparenței afirmațiilor lor futuriste), de faptul că modul de gândire umanist a contribuit la formularea concepțiilor progresiste transumaniste. Împotriva acestor critici, transumanistii admit echivocitatea intervenției tehnologice asupra umanului și a feței duble a progresului, propunându-și să lupte nu doar împotriva ororilor natural-organice, ci și împotriva nerespectării drepturilor omului, a îngădirii libertății sau a egalității, a deformării valorilor comunitare, democratice și liberale (vezi Bostrom, 2003, pentru o critică a criticilor aduse transumanismului). Dacă pentru bioconservatori mutațiile genetice sunt potențiale manifestări inumane, pentru transumanisti, refuzul acestora (de pildă, în tratarea cancerului, a altor boli sau handicapuri) este o dovadă de antiumanism și de iresponsabilitate.

În contrapondere a discursului bioconservator critic și contrabalansând temerile acestuia, transumanistii propun o viziune a viitorului în care oamenii au libertatea de a accepta sau de a refuza intervenția tratamentului genetic, așa cum astăzi există drepturi ale reproducerii artificiale, ale divorțului sau ale sinuciderii asistate de medic, problematici nerămase

fără dileme etice. De asemenea, în interiorul mișcării transumaniste există voci care mai curând descriu subiectul postuman în contextul perpetuării legilor fizice, ale barierelor sociale, economice, politice decât definesc trans-/postumanul drept ființa potențial nemuritoare, capabilă de autoprogramare și de autocontrol. În cadrul acestei orientări există în principal două tendințe. Prima dintre acestea pune în balanță posibilitățile augmentării umanului prin nanotehnologie sau prin interfețe neuronale, în moduri în care mintea umană nu poate să-și imagineze în momentul de față, valorificând în același timp abilitățile umane. Cea de-a doua se referă la posibilitatea prin care oamenii creează ființe post-/transumane cu ajutorul tehnologiei genetice, al proceselor clonării sau prin dezvoltarea inteligenței artificiale. În oricare dintre aceste accepții, se păstrează perspectiva antropomorfizării, în timp ce alte voci, prezentând un grad mai mare de radicalitate, susțin emergența postumanului în alte dimensiuni, ontologice, sociale, politice, decât cele antropomorfe, pe care ființa umană nu le poate prevedea din cauza limitelor cognitive actuale. Totuși, aceste voci încearcă să speculeze în direcția acestora, în funcție de avansările științifico-tehnologice previzibile, propunând predicții atât individual-ontologice (ale post-/transumanului învingând îmbătrânirea, boala, suferința și moartea), cât și colectiv-sociale (un post-/transuman capabil să-și împărtășească experiențele în noi registre, cum ar fi schimbul direct de amintiri sau de sentimente). Acest tip de radicalism vizionar depășește însă cadrele actuale ale fizicii, metafizicii, eticii și social-politicii, forțează limitele bunului-simț uman și condițiile umanității, pășind pe teritoriul imaginației și al ficțiunii (în special științifico-fantastice) populat de entități și specii post-/transumane felurite.

Principiile transumanismului sunt transpuse adesea într-o ideologie care combină vizionarismul tehnologic cu cel religios și care fundamentează, în maniera sensibilității romantice

a percepției imaginației creatoare de lumi, o futurologie a eternității, a omnipotenței și a nemuririi. Acest tip de ideologie tehnoreligioasă, născută din imaginația scriitorilor cyberpunk și extinsă propagandistic în legătură cu cyberspațiul prin intermediul Internetului, constituie un hibrid teoretic ciudat și monstruos, posibil de încadrat sub emblema cybervizionarismului. Având în vedere problematica eliberării sau a transcenderii condiției umane limitate și efemere, realitatea virtuală a cyberspațiului a devenit toposul tehnoidologic prin care se propulsează perspectiva utopică a paradisului religios (vezi Wertheim, 1999, pentru o analiză critică a perspectivelor cvasireligioase asupra cyberspațiului). Dacă pentru Bukatman, cyberspațiul este un tărâm al spiritului eliberat de trup, pentru Moravec sau Bostrom, imortalitatea și resurecția își găsesc terenul de manifestare în spațiul virtual proiectat ca un eden tehnologic. Aceste versiuni tehnologice stranii ale Noului Ierusalim sunt elitiste, atribuind accesul la teritoriul sacru unei elite instruite în tainele tehnologiei digitale. Vizionarismul cibernetic poate fi criticat, având în vedere mai multe considerente. În primul rând, arhetipul digital al cyberspațiului nu este decât o fantezie matematică pitagoreică: un spațiu numeric ideal al lumii prin care se propune o întoarcere la dualismul devalorizării materiei și al slăvirii spiritului, la stigmatizarea corporalității înspre triumful spiritualității. În al doilea rând, religiozitatea cibernetică este lipsită de moralitate, întrucât se ghidează după principiul libertarian extrem care propune abandonarea responsabilității în lumea real-socială și care afirmă că în cyberspațiul mental guvernează libertatea omnipotentă și nesancționată, neîngrădită de nici o lege și de nici o normă. Spiritualitatea transumanistă pare o încercare tehnomistică de realizare a țelurilor religioase, în timp ce corifeii mișcării se declară atei și agnostici: credința lor se îndreaptă nu înspre existența unui suflet sau unui spirit transcendent, ci înspre procesul de transcendență a minții

umane în teritoriile mașinale ale viitorului. Spre deosebire de credincioșii majorității religiilor, cyberimortaliștii pleacă în căutarea nemuririi înainte de a muri, sfidând moartea însăși prin utilizarea tehnologiilor în vederea prelungirii vieții și refuzând suferința umană ca semn al ispășirii. Pentru aceștia, salvarea survine grație tehnologiei și Tărâmului Făgăduinței implementat prin intermediul acesteia.

Pentru un biofizician precum Stock (2002) sau Silver (1997), ingineria genetică vine în sprijinul luptei împotriva îmbătrânirii organismului uman și al schimbării biologice radicale prin fuzionarea cu cibernetica, iar pentru adepții transumanști ai clonării, managementul reproducerii umane este un atribut pozitiv al alegerii genetice și al extinderii umanului în zona liminală mediată de biotehnologie și de nanotehnologie (vezi primul capitol). Profetizările din științele tehnobiologice se regăsesc în tonalitățile vizionare ale inginerilor în robotică sau ale informaticienilor din domeniile inteligenței și vieții artificiale. Spre exemplu, Kurzweil (1999, 2002) prevestește apariția „erei mașinilor spirituale”, a computerelor cu mult mai inteligente și mai adaptabile viitorului decât ființa umană. În acest context, accelerarea evoluției este socotită covârșitoare, angrenând schimbări radicale în cadrul sistemelor artificiale autoorganizaționale. Viteza cu care se derulează dezvoltările tehnologice este astăzi punctată ca o primă dovadă a ciclurilor din ce în ce mai scurte în care se va produce fuzionarea inteligenței umane cu cea a mașinilor. Pentru Kurzweil (1999), computerele inteligente ale viitorului nu numai că își vor forma propria personalitate și propria conștiință prin interacțiune cu lumea și cunoștințele acesteia, dar vor fi caracterizate prin trăsătura spiritualității, fiind denumite „mașini spirituale”. Cu ajutorul circuitelor, implanturilor neuronale sau prin transferul conținutului minții umane în computere, Ray Kurzweil ajunge în proximitatea existenței unor ființe inteligente nemuritoare, după cum prezice

și Hans Moravec construirea unor dispozitive robotice capabile să preia conținutul inteligenței umane și să o immortalizeze în noi suporturi artificiale. Prognosticurile conform cărora la sfârșitul secolului XXI nu va mai exista mortalitate grație tehnologiilor portabile ale creierului celebrează supraviețuirea minții umane în noi suporturi computaționale, care lasă în urmă trupul decadent. Permanentizarea minții (comparată cu un *software*), echivalată cu identitatea însăși a unui individ, este socotită un proces independent de corp (comparat cu un *hardware*) și caracteristică mai multor concretizări materiale. Pretențiile spiritualiste ale transumanștilor, izvorâte din domeniile inteligenței artificiale, ingineriei genetice, roboticii sau nanotehnologiei, se află în stadiu ficțional, ținând de potențialități fantastice ale unui viitor digital, tipic pentru o tematică science-fiction.

La intersecția dintre știință și religie, cu toate că se situează ideologic mai aproape de un cult, decât de o cercetare științifico-tehnologică, se află secta religioasă raeliană, înființată de Claude Vorillon, fost jurnalist francez cunoscut sub numele de guru Rael. Acesta a întemeiat în anul 1997, în Bahamas, Clonaid, prima companie care își propune să cloneze oameni, pornind de la credința că procesul și rezultatul clonării reprezintă cheia vieții eterne (vezi site-ul clonaid.com). Mai mult decât un cult religios, mișcarea internațională raeliană împărtășește convingeri în existența extraterestră, pornind de la povestea întâlnirii lui Rael cu un obiect zburător neidentificat și cu un extraterestru care i-a dezvăluit „taina” creării oamenilor: în laboratoare, de către locuitori ai altei planete, care stăpânesc misterele științei geneticii și ale biologiei celulare. Probabil gurul a citit lucrări ale transumanștilor și a fost „inspirat” în calitatea sa de profet, având în vedere remarcabila asemănare dintre discursul științific transuman și povăduirile sectei raeliene! La fel cum în crezul religios raelian se regăsește o mare doză de misticism pseudoștiințific,

în credința oamenilor de știință afiliați ideilor transumaniste se observă o izbitoră viziune spirituală, o proorocie a transcendenței și a dăinuirii spiritului uman prin intermediul avansării bioștiințelor și tehnologiilor.

Criticând astfel de poziții ale spiritualismului tehnologic, respingem în primul rând ideea separării minții de corpul uman, idee susținută atât în scopul privilegierii raționalității asupra simțurilor și dorințelor corporale, începând cu cartezianismul, cât și în scopul teoretizării posibilității de transmigrare a minții umane într-un creier artificial și în direcția teoretizării posibilității de destrupare, în orientarea tehnico-filosofică a transumanismului. Astfel, considerăm subiectul postuman o corporalitate empirică a simțurilor și o întrupare fenomenologică a percepțiilor la întâlnirea cu tehnologiile comunicaționale, o incorporare mentală a concepțiilor interfațate²². Identitatea subiectului postuman este definită prin ontologia virtuală a noilor configurații caracteristice deopotrivă corpului și minții. Metafizica virtualității își propune să răspundă la întrebările „ce este?” și „cum cunoaște?” ființa postumană, deopotrivă corporal, mental și identitar, indiferent dacă este ipostaziată ca model cyborgic, avataric sau transgenic (transmutat genetic). Am văzut deja că aceste întrebări ontologice și epistemologice sunt dublate de o serie de chestiuni antropologice care vizează condiția umană în proximitatea alterității sau a celuilalt în numeroase accepții: întrupările biotehnologice, interregnurile sau multietniile care se manifestă pe Internet. În acest context, ontologia postumanului virtual nu înseamnă o desprindere de materia viscerală și percepțională a corpului în favoarea primatului acordat minții sau spiritului ca localizări ale eului, ci înseamnă o situare în trup. Această situare încorporată produce întregirea identității ca indestructibilitate a relației corp-conștiință, ambele protezate, interfațate sau transmutate în mod tehnocultural, dar și descoperirea alterității și acceptarea străinului în sine

sau în celălalt. Subiectul postuman este supus modificării tehnoidentitare în dubla ipostază trup-conștiință, prin protezare sau prin interfațare cu tehnologiile comunicaționale, prin metaformoză cybergenetică, toate aceste procese constituind valențe diferite ale imaginarului tehnocultural actual. Așadar, corpul și mintea umane sunt modificate prin intervenția și funcționarea tehnologiilor virtuale, însă nu pot fi transgresate: transcendența ca destrupare tehnologică a umanului este o iluzie în contextul în care postumanul (cyborgic, avataric, transgenic) este întruparea deopotrivă a naturalului și a artefactualului, a organicului și a mașinalului.

3.3. Eduardo Kac și corpul transgenic

Am văzut exemplificări ale ființei cyborgice în cazul performanțelor artistice ale lui Stelarc (în capitolul 1) și ale ființei avatarice la artista Orlan, cu a sa „artă carnală” (în capitolul 2). Să urmărim de data aceasta cea de-a treia ipostază a imaginarului tehnocultural actual, și anume ființa transgenică. Pentru această ilustrare, apelăm la artistul Eduardo Kac, în special la lucrările de artă transgenică ale acestuia. În primul rând, artistul încearcă o inserare a biotehnologiilor în artă, pentru ca, în al doilea rând, să ajungă la o regândire a artei cu ajutorul conceptelor ideologice și etice. Interfațând între istoria naturală și știință, arta bioelectronică (vezi și Punt, 2000) pe care o practică Eduardo Kac alături de genetica și estetica în moduri care stârnesc controverse etice și care radicalizează posibilitatea de intervenție a umanului în cadrul ambientului viu. Eduardo Kac împinge la limită direcția artei digital-genetice prin lucrările sale transgenice. Profesorul de artă și tehnologie de la School of Art Institute din Chicago și, simultan, cercetătorul de la Centre for Advance Inquiry in Interactive Arts din cadrul Universității din Wales este creatorul

manifestului „Transgenic Art” (1998) și al numeroaselor proiecte interactive virtuale care se inspiră din știința actuală a geneticii. Artistul este ilustrativ pentru radicalizarea artei algoritmice nu doar în sensul că instalațiile și lucrările sale, în special cele transgenice, reprezintă un exemplu al mutațiilor estetice contemporane (algoritmice-evolutive și digital-interacționale), ci și pentru implicațiile ontologice, sociale și etice ale acestora. Prin efortul de a unifica spațiile real-fizice cu cele digitale grație potențialului consensual al comunicării dintre artă și știință, Eduardo Kac practică arta biotelematică, artă în care un proces biologic este conectat la rețelele computerului și arta transgenică, artă în care ingineria genetică este utilizată pentru crearea unor ființe, în special a unor animale. Pe de o parte, utilizează potențialul teleroboticii în instalații artistice, oferind posibilitatea utilizatorilor Internetului să desfășoare acțiuni care au rezonanță fizică într-o galerie situată la distanță. În cadrul acestora, pasivitatea și contemplarea estetice cedează locul interactivității și teleprezenței, proximitatea și distanța, absența și prezența devenind concepte interșanjabile și fluide. Pe de altă parte, evidențiază interacțiunea dialogică dintre diferite specii, reconsiderând noțiuni ale identității umane, ale subiectivității biogenetice și ale responsabilității pentru celălalt, problematici ale evoluției și ale drepturilor animalelor. În acest stadiu biodigital, al ființei intermediare și hibride, corporalitatea și natura se conjugă cu artificialitatea și tehnologia până în pragul mutațiilor profunde în statutul artei și în domeniile vieții. În momentul în care știința operează nu doar asupra aparentei corpului, la suprafața acestuia, prin chirurgie plastică sau modelări *media*, ci și în adâncimea trupului, în straturile genetice, rolul artistului este să scoată la iveală nu doar schimbările estetice, ci și cele existențiale sau sociale. În legătură cu conținutul și ideologia acestui tip de artă, profesiunea de credință a artistului însuși este cea mai concludentă:

Pielea nu mai este bariera imutabilă care conține și definește corpul în spațiu. În schimb, devine locul unei transformări continue. În timp ce încercăm să ținem pasul cu consecințele amețitoare ale acestui proces în desfășurare, este imperios să abordăm în mod egal emergența biotehnologiilor care operează sub piele (sau în interiorul corpurilor fără piele, precum bacteriile) și astfel în afara vederii. Mai mult decât a face vizibilul invizibil, arta trebuie să ne facă conștienți de ceea ce rămâne în mod ferm dincolo de raza noastră de întindere vizuală, dar care totuși ne afectează în mod direct (Kac, 1998, online).

Pentru a aplica acest deziderat artistic, robotica și Internetul, dar și genetica și ingineria sunt aduse la un numitor comun în scopul de a sublinia poziția fluidă și mutantă a subiectului într-o lume postumană. De pildă, în instalațiile teleprezenței/teleacțiunii și ale transgenezei, artistul intervine în procesul genetic sau în cel al comunicării umane, animale și robotice. Artă transgenică, ca abordare estetică a relației dintre biologie, tehnologia computerului, etică, interacțiune dialogică și Internet, devine obiectul/subiectul din „Genesis” (1999), de la Center for Contemporary Art din Linz, Austria. Urmărind să chestioneze supremația omului asupra naturii și a celorlalte viețuitoare (așa cum se regăsește aceasta în pasajele genezei din Biblie), „Genesis” constă într-o galerie de artă care expune gena cu același nume, încorporată în bacterii. Această genă este obținută de artist prin translarea unei propoziții din Biblie în tehnologia comunicării de tipul codului Morse și prin convertirea acestuia în perechi ADN. Lucrarea hibridează lumea organică a bacteriilor cu proiecția artei video și cu mediul interactiv și global al Internetului. Nu doar participanții galeriei, ci și vizitatorii web-ului pot să aprindă lumina ultravioletă care cauzează mutații biologice reale în bacterii, datorită teleprezenței, și intervenții în structura ADN a acestora. Biologia și tehnologia informațională a Internetului, arta și etica, toate acestea se întrepătrund pentru

a răspunde aceleiași dileme actuale: posibilitatea algoritmizării proceselor biologice, posibilitate care legitimează analogia dintre genetica corpului și cibernetică. Opera de artă transgenică, precum „KFP Bunny” (2000), chestionează noțiunile interactivității informaționale, ale eticii și ale biologiei în contextul tehnologic al rețelei Internet, hibridizând privitorul sau participantul uman cu interfața digitală. Creaturile artistului pot fi considerate „ființe intermediare” sau „cvasiființe” (vezi Quéau, 1989, pentru aceste sintagme), ființe aflate în stadiul metamorfozei și al evoluției și în vecinătatea autonomiei vieții artificiale. Arta genetic-digitală este „vie” grație interacțiunii dintre privitor și mașină și capacității de evoluție și mutație a imaginii numerice: așa cum genele au potențialul de a se regenera, codul informatic al computerului se multiplică prin recurență, creând o infinitate principială de imagini. Acest tip de artă mizează mai degrabă pe mișcare și pe simulare, decât pe forme și pe reprezentări, încercând să intermedieze între viu și nonviu sau între prezență și absență. Arta pare a replica știința, dar și a o comenta și critica. Astfel, chiar controversale din știința de azi, în legătură cu modificarea genetică a organismelor, proces prin care se inserează ADN străin în genomul unui organism, sunt perpetuate și adâncite în artă. La fel ca în știință, care poate astăzi să transmute genetic ființele, în arta transgenică se regăsesc specii mixte sau mutanți genetici care deopotrivă fascinează și înspăimântă privirea umană. Animalele și peștii sunt astăzi ființe inserate cu gene străine, însă ființele umane se pot ele însele confrunta cu problema transgenezei. Descoperind în sine, în propriul ADN, pe străin, pe celălalt, omul ar putea descoperi că, dincolo de propria genă, de propriul cod genetic, nu se întinde decât un șir al recombinărilor ingineresti, iar ceea ce pare natural și biologic nu este decât o etapă dintr-un șir de prelucrări ale materiei genetice.

O radicalizare a artei transgenice se produce în „GFP Bunny” (2000), manifestare artistic-tehnologică situată la limita oricărei reprezentări tradiționale a relației om-animal, marcând crearea și integrarea în societate a unui iepure verde fluorescent pe nume Alba. Iepurele, în al cărui genom se injectează un zigot (*Green Fluorescent Protein* sau GFP) devine „obiectul”/„subiectul” câtorva expoziții artistice transgenice. Realizat cu sprijinul specialiștilor în biotehnologie, iepurele este un exemplu de *bioart*, în dimensiunea transdisciplinară a sintagmei. Astfel de lucrări acordă semnificație estetică și transestetică descoperirilor tehnostiintifice, biogenetice și digitale. Dacă în domeniul medical, animalele alterate genetic sunt testate și/sau utilizate în vindecarea unor boli prin transplant de organe (mai ales inima sau ficatul) sau de creier (în cazul bolii Parkinson), pentru artist, aceste descoperiri științifice devin opere artistice atât în sens estetic, cât și în sens cultural, social și moral. Pe de o parte, subiectele-obiecte transgenice sunt imagini de artă, manipulate și expuse ca o simulare numerică: nu reprezentări ale realului, ci vizualizări ale hibridizării între real și imaginal. Aceste exemple vizuale transgenice, constituite la granița dintre artă și tehnostiintă, sunt ființe monstruoase, în sensul defamiliarizării de existență și al ruperii de obișnuința culturală, ființe mai reale decât realitatea cunoscută, care există atât fenomenologic, cât și figural. Pulverizarea hotarului dintre imagine, subiect și obiect se produce, de data aceasta, în cadrul aceluiasi „personaj”-mutant care, precum ființele vieții artificiale (vezi primul capitol), trăiește în scop vizual auto-referențial. Pe de altă parte, nefiind doar reprezentări optice, ci creaturi în carne și oase, astfel de personaje-imagine sunt simulări ale intersecției dintre genetică și artă. Opera de artă este ființa vie, transmutată genetic și conotată estetic-ideologic. De pildă, iepurele fluorescent este o vietate intermediind între real și imaginar, între tehnică și artă, între subiect/

obiect și imagine, chestionând în termeni ontologici și epistemologici raportul dintre ființă și reprezentarea sau simularea sa și, respectiv, dintre vizibil și inteligibil. În legătură cu problematicile estetice, sociale sau etice ale acestui tip de artă se exprimă însuși artistul în articolul său manifest :

Arta transgenică, presupun, este o nouă formă de artă bazată pe utilizarea tehnicilor de inginerie genetică pentru transferul genelor sintetice la un organism sau transferul materialului genetic natural de la o specie la alta, pentru a crea ființe vii unice. [...] Natura acestei noi arte este definită nu doar prin nașterea și creșterea unei noi plante sau animal, dar mai presus de toate prin natura relației dintre artist, public și organismul transgenic. Organismul creat în contextul artei transgenice poate fi luat acasă de public pentru a fi crescut în curte sau ca prieten al omului. Având în vedere că în fiecare zi cel puțin o specie ajunge să fie pe cale de dispariție, sugerez că artiștii pot să contribuie la creșterea biodiversității globale prin inventarea de noi forme de viață. Nu există artă transgenică fără un angajament ferm și o responsabilitate pentru noua formă de viață astfel creată. Preocupările etice sunt supreme în orice lucrare de artă, iar ele devin și mai cruciale în contextul bioartei. Din perspectiva comunicării între specii, arta transgenică necesită o relație dialogică între creatură/opera de artă și cei care vin în contact cu ea (Kac, 1998, online).

Una dintre ipostazierile artei transgenice, „GFP Bunny”, este o lucrare realizată în 2000 și expusă prima dată la Avignon, în Franța; în 2001-2002, lucrarea este continuată în „Free Alba!”, o serie de fotografii și desene realizate la scară mare, iar în 2003 cu „Le Lapin Unique”, o instalație publică de la Le Lieu Unique din Nantes, Franța. Imaginea-organism propusă îmbină arta în dimensiunea de reprezentare/simulare a unui animal „himeric”, știința geneticii prin transformarea genetică și transplantul de gene și elementul social-cultural prin responsabilitatea pentru noua creatură. Artisticul și științificul, naturalul și cultural-socialul, biologicul și

tehnologicul, organicul și artificialul, toate aceste modele dihotomice sunt unificate pentru rediscutarea noțiunilor obișnuite, simultan biologice și artistice, de omogenitate și puritate, de unitate și identitate sau de corporalitate și predestinare. În acest context, arta transgenică a lui Eduardo Kac aduce artei noi valențe : în speță, arta devine un proces al invenției vieții, al interacțiunii social-etice cu imaginea-organism creată și al operării genetice în cadrul corporalității. Lucrarea de artă este de fapt un organism viu creat de artist prin intermediul încrucișării dintre biologie, tehnologie și societate. În același timp, acest tip de instalație transgenică exprimă următorul paradox caracteristic artei lui Eduardo Kac. Chiar dacă se înscriu în paradigma generală a instalațiilor artistice și a teleprezenței care destructurează ideea de obiect de artă, lucrările readuc în prim-plan importanța obiectului-subiect artistic, alăturată în mod necesar procesului interactivității. În acest sens, se poate afirma că arta transgenică reunește principiile instalațiilor artistice cu noile concepții asupra obiectului (imagine/proces/organism) de artă. Acesta din urmă, cu toate că este supus unui proces de mutabilitate și de virtualizare genetică, proces care deconstruiește ideile fixe de reprezentare și de obiect, își manifestă concretețea și condiția fizică, noua materialitate biologic-tehnologică și subiectivă. Deși într-o anumită măsură se poate considera că, în instalația interactivă, obiectul și-a pierdut regimul privilegiat în favoarea accentuării procesualității creației și a spațializării, la Eduardo Kac, obiectul artistic își manifestă în continuare însemnătatea și funcționabilitatea, în noile dimensiuni însă, subiective și evolutive :

Deși arta transgenică a lui Eduardo Kac stabilește noi frontiere ale practicii artistice care provoacă granițele biologiei, roboticii și esteticii, maniera în care lucrarea de artă generează înțeles și construiește ideea de spectator este similară practicilor artei conceptuale și de tip instalație ale secolului XX. În arta

conceptuală și de tip instalație, ideea și procesul sunt promovate în dauna reprezentării și a obiectului prin dematerializarea obiectului de artă într-un spațiu contextualizat. Însă în timp ce țelurile artei transgenice, conceptualismul și instalațiile împărtășesc anumite preocupări, certitudinea biologică și mecanică a ideii de obiect în opera lui Kac reprezintă o rematerializare radicală a obiectului de artă (Causey, 2002, online).

De data aceasta, obiectele artei transgenice (imagini, procese sau organisme) sunt biologic-tehnologice ori subiecți ai transgenezei sau, cu alte cuvinte, animalele care poartă o transgenă sunt recontextualizate în obiecte (imagini-organisme) de artă. Arta lui Eduardo Kac nu este importantă, în această dimensiune, ca instalație (concomitent proces și spațiu fizic sau virtual), ca reprezentare ori ca expunere/expoziție sau performare, ci capătă valoare originală prin întrepătrunderea dintre domeniul vieții și cel al artei. Spre exemplu, un animal transgenic devine obiect de artă nu prin delimitarea lui de viață, ci prin crearea lui, prin existența lui vie, prin interacționare și prin îngrijirea lui; organismul sau „obiectul” de artă sfârșește prin a fi „obiect” odată cu moartea lui biologică. În continuarea tematică și perspectivală a proiectului intitulat „GFP Bunny” se află „The Eighth Day” (2001), o lucrare transgenică inaugurată la Arizona State University. Această lucrare este realizată cu ajutorul unui biobot, un robot biologic ale cărui acțiuni sunt controlate de o colonie de microorganisme GFP acționând ca un creier pentru acesta, dar și ca avatar al participantului web în cadrul spațiului virtual al teleprezenței. Astfel, forme de viață, luminescente în mod sintetic, interacționează în spațiul virtual cu vizitatorul. De pildă, schimbările în colonia de microorganisme ale biobotului sunt monitorizate de către acesta și provoacă mișcarea și deplasarea lui în interiorul expoziției. Organismele artei transgenice create prin clonarea genei (*Green Fluorescent Protein* – GFP) izolate dintr-o meduză din partea de nord-vest a

Pacificului sunt purtătoare ale acestei gene. Gena devine vizibilă cu ochiul liber (bioluminiscentă, de o nuanță verde-deschis strălucitor) în momentul expunerii sub lumină ultravioletă. Artistul a creat cu ajutorul acestei gene și alte creaturi transgenice (plante, pești, bacterii) care pot fi controlate prin sistemul audiovizual al biobotului din perspectiva căruia spațiul poate fi experimentat și prin intermediul căruia se efectuează simbioza organism-mașină. Animalele, plantele și bacteriile alterate genetic sunt plasate în instalații unde acestea pot interacționa cu roboți biologici și unde privitorii-vizitatorii le pot modifica local sau prin procesul de teleprezență specific Internetului. După cum am remarcat deja, arta transgenică ridică nu doar probleme ale esteticului, ci și chestiuni ale culturii și ale științei, ale manipulării codului genetic, ale vieții artificiale, ale corporalității și identității umane în general și a celei transumane în particular. În accepția Donnei Haraway (vezi capitolul 4), iepurele transgenic creat de Eduardo Kac este un cyborg, în ipostaza de fuziune om-animal-tehnologie, un exemplu al reconfigurării practice a relației dintre specia umană și alte specii, specii existente în mod natural sau create prin intervenție sintetică, și al raportului dintre artist și creația sa vie, obținută prin efort demiurgic, ca imagine-organism :

Fiecare organism viu are un cod genetic care poate fi preluat, iar ADN-ul recombinat poate fi trecut la generația următoare. Artistul devine în mod literal programatorul genetic care poate crea forme de viață scriind sau alterând acest cod. Odată efectuate crearea și procrearea mamiferelor bioluminiscente și a altor creaturi în viitor, comunicarea dialogică dintre specii va schimba profund ceea ce în mod curent înțelegem prin artă interactivă (Kac, 1998, online).

Dincolo de toate problematicile particulare, concepția generală a tehnartistului este că arta transgenică poate oferi omului șansa de a înțelege ce înseamnă a fi o identitate

umană într-un moment al ivirii posibilității științifice de combinare a speciilor. Artistul atrage atenția asupra faptului că, în contextul tehnostiinței, omul poate deveni nu doar cyborg, prin implanturi și proteze electronice, sau avatar, prin intermediul reprezentărilor computaționale de la interfață, ci și o creatură transgenică, prin dezvoltările geneticii, un organism care poate avea material genetic străin în propriul corp. Prin urmare, intervenția asupra viului înseamnă, în arta transgenică, mai degrabă hibridarea ființelor, decât melanjul imaginilor. În acest context ontologico-științific, arta transgenică este legitimată să exprime spiritul tehnocultural al vremii, să creeze mutații și experimente artistice, să mediteze metaforic și practic asupra condiției și speciei (trans)umane. Artistul nu vede în această formă de transumanism o criză a omului, ci, dimpotrivă, plin de optimism tehn artistic precum corifeii mișcării transumaniste, întrevide un început de drum pentru valorificarea potențialului uman, în noua accepție transgenică: „A fi om va însemna că genomul uman este nu o limitare, ci punctul nostru de început” (Kac, 1998, online). Prin crearea de organisme transgenice, artistul nu intenționează să găsească însuși misterul vieții, ci să rețrezească dorința căutării acestuia printr-un nou tip de artă. Deopotrivă limitele și calitățile specific umane sunt, astfel, puse în valoare: spre deosebire de artistul postuman de tipul lui Stelarc, artistul transgenic nu dorește să depășească constrângerile umane prin protezare și interfațare intensive. Dimpotrivă, urmărește să evidențieze aceste limite ca fiind specific (trans)umane, rămânând astfel într-un stadiu al gândirii umaniste, chiar dacă o gândire maleabilă, care acceptă modificarea genetică în plan artistic (pentru o altă interpretare a artei transgenice, în direcție postumană sau postbiologică, vezi Causey, 2002). Deși este entuziast în potențialul artistic al remodelării corpului din perspectivă transgenică, Eduardo Kac chestionează în mod sceptic posibilele probleme ideologic-politice ale biopirateriei

cu material genetic, ale intruziunii controlului și ale manipulării informației genetice în alte scopuri decât cele artistice și științific-medice pozitive. În această viziune paradoxală, arta transgenică este chemată să reflecteze asupra implicațiilor culturale și identitar-umane (ontologice, științifice, sociale, etice) ale biotehnologiei. Imaginea-organism transgenică, implicată cultural, drept creație obținută prin intervenția tehnologiei și integrată social și moral, leagă domeniul naturii și al biologiei de cel al științei și ingineriei genetice și de artă. Noțiunile de *artă* și de *viață* sunt suprapuse în acest context tehnocultural, spre deosebire de istoria culturală tradițională în care fuziunea acestora era considerată o denaturare a „adevărului” înțeles al fiecăreia. Estetica (noțiune extinsă în cazul de față până la posibilitatea creării de viață și a responsabilității pentru noul tip de artă), viața, știința și cultura se regăsesc de data aceasta pe același palier artistic transgenic. În corespondență cu această perspectivă se află intenția ștergerii barierelor noționale și practice dintre artă și viață, privitor și interactor, locație și globalitate sau teleprezență, spațiu fizic și spațiu digital/virtual, estetică și genetică, artist și robot etc.

3.4. Fenomenologia de tip Merleau-Ponty în spațiul virtualității

Legătura dintre tehnologie, pe de o parte, și identitate, dorință, plăcere și afectivitate, pe de altă parte, se derulează atât la nivel existențial, cât și social, etic sau politic. Fluxurile acestei legături par a destructura spațiul și corpul, a desființa intenționalitatea și a dezambla sedimentarea ființei umane. Lucrurile nu stau tocmai așa, după cum vom vedea ulterior, după o scurtă divagație teoretică în perspectivă fenomenologică. În contextul teoriilor culturale actuale ale obiectivării trupului

(ca imagine, ca bun comercial, ca material genetic sau medical etc.) și ale neocartezianismului care separă mintea de corp, este nevoie de teorii fenomenologice care să reîmprospăteze ideea de identitate ca subiectivitate, intenționalitate și activitate în spațiul virtual. A fi în lume este în continuare o sintagmă plină de înțeles și poate atribui postumanului statutul existențial și cognitiv al prezentei și al acțiunii spațiale, temporale (istorice) și senzoriale. Existența și interacțiunea de la interfața tehnologiilor comunicaționale pot dobândi, astfel, sensul de experiență trăită, de viață concretă care însoțește semnificația de mediere tehnologică și de simulare în spațiul virtual. În rădăcinarea condiției umane în trup și materialitatea senzorială ca o conlucrare dintre minte și carne sunt realități care se continuă în ontologia și fenomenologia postumane. Topografiile corporale ale virtualității sunt plasări dinamice și interactive în lume, interferând tehnologia cu evenimentul fizic-material și cu dorințele și intențiile umane și interraportând inteligențele umane și artificiale la senzualitatea și visceralitatea umanului. Plecând de la o astfel de abordare, se poate constitui și o perspectivă sociologică și politologică a ființei postumane, în special cea care se referă la concepte noi, precum comunitățile virtuale și democrația digitală. Această perspectivă nu intră însă în cadrele teoretice și aplicative ale studiului de față.

Se știe că în abordarea fenomenologică²³ a lui Merleau-Ponty (1999) corpul este privit ca spațializare, fiind considerat „plasarea” noastră în lume. Topologia trupului este una fiziologică și psihică, dinamică și materială, relațională și identitară, senzorială și perceptivă, aparținând materiei fizice și conștiinței. Fenomenologul echivalează experiența întrupată cu percepția lumii; a fi corp înseamnă a fi legat de un anumit spațiu, astfel că a fi corp înseamnă nu doar a fi în lume, ci a aparține lumii. Trupul uman este întotdeauna deja în lume, așa încât corpul în sine sau corpul obiectivizat nu poate exista

în mod concret. Trupul uman este, dimpotrivă, un subiect intențional situat în spațiu, interacționând cu mediul și conectat lumii:

Dacă este adevărat că dobândește conștiința propriului corp prin intermediul lumii, el fiind termenul neobservat, situat în centru, spre care toate obiectele își întorc fața, tot din același motiv este adevărat și faptul că propriul meu corp este stâlpul de susținere a lumii. Știu că obiectele au mai multe fețe pentru că pot să le înconjur și astfel sunt conștient de lume prin intermediul propriului corp (Merleau-Ponty, 1999, p. 115).

Pentru filosoful francez, trupul se află în centrul oricărei experiențe umane: se întâlnește cu lumea prin propriile percepții, și nu prin intermediul minții abstracte situate în el. Prin urmare, corpul este o experiență trăită în spațiul familiarizat: spațiul aparține trupului în mod immanent, este trăit el însuși. Experiența corpului-subiect este una a spațiului prin intermediul gesturilor, mișcărilor și acțiunii. Astfel, trupul este o spațialitate de situație, și nu de poziție, întrucât este situat în lume, și nu poziționat precum obiectele; este spațiu (spațiu corporal) și percepe spațiul (spațiu exterior):

Și în cele din urmă, departe de a fi pentru mine doar un fragment al spațiului, corpul îmi este esențial pentru a putea percepe spațiul, iar pentru mine nu ar exista spațiu dacă n-aș avea corp (Merleau-Ponty, 1999, p. 136).

Spațialitatea corpului este urmărită în acțiunea și în mișcarea proprii: motricitatea corporală este „intenționalitatea originară”, originea conștiinței concretizându-se prin sintagma „eu pot”. Prin motricitate este dovedit faptul că propriul trup nu este în spațiu, ca un obiect, ci locuiește spațiul, ca un subiect intențional și actanțial. Fenomenologul consideră experiența umană în mod necesar alcătuită corporal: subiectul este întotdeauna încarnat, experiența trăită constituindu-se la intersecția dintre mintea și corpul situate în spațiu. Relația

subiectului cu lumea nu privilegiază așadar nici mentalul, nici materialul, nici mintea, nici trupul în constituirea experienței; mai degrabă întrepătrunderea corp-lume se realizează prin întruparea conștiinței. Conștiința fenomenologică²⁴ este una trăită, perceptuală și, în consecință, certitudinea ideilor are drept fundament certitudinea percepției. La rândul ei, percepția este încarnată, dând măsura experienței trăite, și este spațializată într-o situație concretă. Percepția subiectului nu apare doar în urma impactului lumii exterioare asupra corpului întrucât, deși corpul este distinct de lumea în care trăiește, corpul nu este separat de lume. În fine, percepția este rezultatul întrepătrunderii complexe dintre subiectul care percepe și mediul acestuia. Astfel, percepția produce „împietirea esenței cu existența” (Merleau-Ponty, 1999, p. 187) prin intermediul corpului, întrucât :

Experiența corpului propriu ne învață să înglobăm spațiul în existență. Experiența dezvăluie, sub spațiul obiectiv, în care corpul ocupă în cele din urmă loc, o spațialitate primordială, pentru care cel dintâi nu este decât o teacă și care se confundă cu ființa însăși a corpului (Merleau-Ponty, 1999, p. 188).

Corpul motoriu și perceptiv devine apropierea spațiului și a obiectului, elementul originar prin care spațiul există pentru subiectul uman. Filosoful respinge orice considerare a percepției sau a conștiinței drept universală și abstractă, deoarece are convingerea că percepția și conștiința emerg în urma experienței trăite a subiectului-corp în spațiu. Nu conștiința este cea care direcționează situarea trupului în lume, dimpotrivă, această situație este produsă de conectarea însăși a corpului la lume. Așadar, separarea ontologică subiect-spațiu sau eu-lume nu mai funcționează: corpul-subiect și mediul devin sinonime în cadrul experienței trăite, lumea nefiind situată în afara subiectului, ci fiind experimentată ca o legătură concretă cu subiectul întrupat. Fenomenologul este interesat

de fuziunea dintre corp-subiect și spațiu, adică de cufundarea acestui trup în lume. Materialitatea și corporalitatea devin atributele simbiozei om-spațiu/lume: corpul este trăit ca spațiu, iar subiectul este imersat în cadrele acestuia din urmă. Trupul este subiectul percepției în experiența existențială. Percepția nu înseamnă gândirea obiectului perceput sau a subiectului care percepe, ci orientarea spre obiect, trăirea și confundarea cu trupul organic situat în spațiu :

Corpul propriu este în lume așa cum este inima în organism: el menține continuu în viață spectacolul vizibil, îl însuflețește și îl hrănește din interior, formează împreună cu el un sistem (Merleau-Ponty, 1999, p. 249).

Plecând de la discursul fenomenologic al lui Merleau-Ponty, propunem o analiză a condiției postumanului, o analiză aflată în contrapозиție față de discursul transumanist discutat mai sus. Fenomenologia poate stăvili radicalitatea programului transumanist și îl poate redirecționa înspre un (post)umanism temperat și pragmatic. Astfel, prin influență fenomenologică, subliniem relevanța corporalității trăite în mod senzorial-motric și situate în spațiul virtual al cyborgului, al avatarului și al individului transgenic, atât în accepția de trup protezat sau alterat genetic, cât și de corp poziționat la interfața liminală a tehnologiilor comunicaționale. Conștiința cyborgică, cea avatarică sau cea transgenică nu este o conștiință purificată sau una transformată în obiect, ci este o conștiință întrupată a subiectului-corp care percepe lumea virtuală cufundându-se în ea, experimentând-o în mod corporal. Relația postumanului cu spațiul virtual este complexă, deopotrivă întrupând și spațializând corpul, asigurându-i acțiunea, mișcarea și orientarea în lumea virtuală. Mai mult decât atât, subiectul cyborgic, cel avataric și cel transgenic sunt caracterizate prin intenționalitate sau prin caracterul voluntar al mișcării, în ciuda abordărilor experimentaliste ale corpului „involuntar” (vezi

Stelarc în capitolul 1). Corpul devine baza subiectivității postumane virtuale, plecând de la perspectiva că, prin intermediul trupului protezat, transmutat genetic sau interfațat, individul postuman accesează lumea, în toate planurile și dimensiunile acesteia. Spre deosebire însă de subiectul uman situat în spațiul realității fizice și care are acces imediat, direct la acesta, subiectul postuman, situat în spațiul virtualității (ca întrepătrundere între realitatea fizică și cea computațională), are acces mediat, prin proteză, prin interfață sau prin transgenă, la acesta din urmă. În ultimă instanță, corpul postuman devine un agent al experienței în lumea virtuală și fundamentul existențial al acesteia. Chiar dacă „a fi în lumea” virtuală denotă mediere sau simulare ontologică, experiența virtuală este trăită ca o existență. Spațiul cibernetic este explorat prin experiența corpului biotehnologic până la fuziune, astfel încât subiectul virtual este conectat lumii fie prin protezarea, fie prin interfațarea organicului, fie prin transgeneză. Astfel, este imersat în lumea virtuală ca o unitate minte-trup, întrucât percepția și conștiința sa sunt încarnate, în același timp în care sunt tehnologizate. În cyberspațiu sau în realitatea virtuală, subiectul postuman se mișcă și se orientează, simte și percepe corporal, astfel încât putem concluziona că acest subiect virtual este raportarea corpului protezat, avatarizat sau modificat genetic la spațiul virtual până la realizarea simbiozei dintre organic și tehnologic. Legătura dintre corporalitate și spațiul tehnologiilor virtuale este, așadar, multiplă: de la designul spațial, care își propune să organizeze corpul în spațiu, să planifice și să înscrie structuri arhitecturale și, implicit, sociale, la atlase și hărți anatomice, de la controlul și supravegherea digitale la metafora organică a spațiului din instalațiile și performările artistice.

Propunem această abordare a postumanului din perspectiva perceptivă corporal-spațială a fenomenologiei lui Merleau-Ponty (1999), perspectivă care se opune, în principiu, celei corporale

mașinic-productive a lui Deleuze și Guattari (1972). Prin propunerea a două perspective aparent diferite în conceperea teoriei postumanului, încercăm să dovedim faptul că, deși divergente, cele două puncte de vedere conduc la conturarea aceleiași concluzii. Ambele poziții discursive contestă viziunea carteziană a dualismului corp-minte, critică favorizarea minții în dauna cunoașterii prin intermediul corpului și revitalizează importanța trupului în spațiu, chiar dacă cele două noțiuni asupra spațiului și asupra trupului diferă. Ambele modele filosofice, folosite în cuplu pentru a susține cercetarea postumană, prezintă relația corp-lume ca pe o simbioză. Mai mult, cele două teorii pot intra într-o paradigmă complementară. Astfel, analiza fenomenologică poate recupera dimensiunea uman-intențională în cadrul postumanității subiectului mașinic, după excursul conectiv deleuzo-guattarian. În același timp, poate fi o contrapondere la discursul cibernetic, de tip Stelarc, transumanisti și extropieni. Punctele de divergență dintre aceste două modele teoretice sunt numeroase și evidente, astfel că ceea ce le unește le și desparte. Ca atare, pentru Deleuze și Guattari, simbioza corp-lume este una mașinică, preconștientă, generată de productivitatea mașinilor dezirante și conducând la posibilitatea explorării corpului fără organe, dezorganizat și antiproduktiv, însă contingent (subconștientul este mașinic). În schimb, pentru Merleau-Ponty, fuziunea corp-lume accentuează latura conștientă, intențională a corpului-subiect, situat și orientat în spațiu, trăit prin percepție și prin experiență concretă. Dacă pentru cei dintâi corpul este o parte a fluxurilor lumii, brăzdată de conexiunile mașinice, pentru filosoful fenomenolog, trupul este agentul experienței și baza cunoașterii. Astfel că, ceea ce pentru Deleuze și Guattari înseamnă conștiință schizofrenică a corpului, conștiință scindată între sine și fluxul lumii, pentru Merleau-Ponty înseamnă conștiință integră a subiectului în lume. În fine, dacă teoria fenomenologică poate fi interpretată ca

exemplu al umanismului antropologic și psihanalitic, teoria psihologiei mașinice poate fi considerată fondatoare a post-umanismului care traversează și întrerupe tradiția psihanalizei (umanist-freudiene). Evidențierea punctelor divergente poate continua, însă ne oprim aici cu acest melanj teoretic. În continuare, formulăm din nou o analiză aplicată pentru a arăta modul în care perspectiva fenomenologică poate funcționa în spațiul corporal al virtualității.

3.5. Char Davies și corpul virtual

Instalațiile tehnartistice de tipul realității virtuale, aflate în vecinătatea paradigmei iconic-navigaționale a corpului, pot susține o interpretare fenomenologică, precum sunt cele ale artistei canadiene Char Davies. Artista a început prin a picta în mod tradițional, aderând, în anii '70, la pictura reprezentatională și la fotorealism, utilizând jocul luminii, al suprafețelor și al marginilor solide, pentru ca, în a doua jumătate a anilor '80, să renunțe la pictura bidimensională în favoarea graficii tridimensionale pe computer. În perioada 1987-1997, artista a funcționat ca director fondator al companiei de software Softimage, pentru ca, din 1997, să conducă Immersence Inc. În mod treptat, autoarea a devenit interesată de domeniul artistic al realității virtuale grație potențialului acestuia de producere a imaginilor spațializate și de imersare a subiectului uman. Lucrările sale de acest tip propun o estetică corporal-vizuală a realității virtuale, estetică bazată pe utilizarea mecanismelor de producere a transparenței și a ambiguității optice, spațial-tridimensionale, și pe generarea procesului de imersie corporal-senzorială a participantului într-o lume a virtualității, în special prin interfața respirației și a balansării trupului. Imaginea întrupată și spațializată este explorată, în aplicațiile artistice, prin procesul optic al contemplării interactive a lumii

și prin navigarea virtuală cu ajutorul întregului corp în spațiul simulat (vezi Hansen, 2001, pentru o interpretare a modului de integrare perceptivă a participantului). Intenția acestor instalații este, prin urmare, una dublă. Pe de o parte, se dorește chestionarea noțiunilor artistice, convenționalizate și canonizate prin tradiție sau așa cum apar acestea în alte opere sincrone ale realității virtuale precum: imagine, corp (vs minte), identitate (vs alteritate), subiect (vs obiect), spațiu (exterioritate vs interioritate) sau natură (vs cultură). Pe de altă parte, se urmărește oferirea de experiențe solitare și intime receptorului pentru ca acesta să fie uimit în legătură cu „locuirea” ființei umane în lume. În vederea realizării acestei intenții, artista construiește spații fluide, imagini care înconjoară și întrupează în mod senzorial-motric privitorul, folosind reprezentarea vizuală mai degrabă ca modalitate de sugerare artistică a echivocului, decât ca o simplă ilustrație. Utilizarea imaginilor virtuale își propune de fapt să reafirme prezența corpului în spațiul artistic simulat, interfața însăși ținând de corporealitate, de intuiție și de visceralitate:

Mediul spațiului virtual imersiv nu este doar un spațiu conceptual, ci, în mod paradoxal, un spațiu fizic în sensul că este extins, tridimensional și învălutor. În acest mod, este în totalitate un nou tip de spațiu, fără precedent. Mă gândesc la spațiul virtual imersiv ca la o arenă spațial-temporală în care unui model mental sau unor constructe abstracte li se poate da o întrupare virtuală în trei dimensiuni, care apoi poate fi explorată chinestezic, sinestezic prin imersia întregului corp și prin interacțiune (Davies, 1998, online).

Exemplificând această concepție, „Osmose” (1995) este o instalație de tipul realității virtuale, produsă la Softimage între 1994 și 1995 și prezentată în Australia, San Francisco, Canada, Londra, New York etc. Aceasta construiește un spațiu virtual imersiv cu ajutorul graficii digitale tridimensionale, stereoscopice, prin utilizarea dispozitivului *head-mounted display* și a

senzorilor unui aparat care măsoară înclinarea coloanei vertebrale a imersantului cu ajutorul sunetului spațializat și corporalizat și grație interacțiunii în timp real. Un ecran permite vizualizarea în timp real a experienței participantului, adică proiecția stereoscopică a lumii virtuale, de către vizitatorii muzeului, iar un alt ecran arată umbra proiectată a siluetei imersantului în spațiul virtualității, astfel că instalația devine un cadru intensiv al vizualizării. La nivelul conținutului, aplicația constă în trei lumi relaționate: natura (elemente vegetale, acvatice, terestre și cosmice precum pădurea, luminișul, heleșteul, abisul oceanic, pământul subteran și norul), codul (liniile softului utilizate ca marcă a prezenței tehnologiei) și textul (scrieri proprii și fragmente poetice sau filosofice din Heidegger, Bachelard ori Rilke). Interfața lucrării poartă emblema experiențelor proprii de *scuba diving* ale artistei: prin respirație sau, mai precis, prin controlarea inspirației și a expirației se produce înălțarea sau coborârea imersantului în spațiul virtual, iar prin schimbarea centrului de echilibru al trupului se concretizează schimbarea direcției. Așadar, artista nu recurge la o interfață care implică mâna utilizatorului (de tipul unui *joystick*, al mânușilor, al baghetei) din dorința de a evita sugerarea masculină a ideii de control și de stăpânire a lumii create. Această concepție poate constitui un argument în interpretarea lucrărilor sale ca o mostră de feminism (vezi Flanagan, 2002, pentru o astfel de perspectivă asupra lucrărilor sale). Cadrul natural al instalațiilor sale este unul conotat feminin, embrionic, fluid și visceral, oceanic-maternal, dar și unul oniric, artista încercând să contureze un spațiu al visului și al imaginației. Astfel, imaginea artistică digitală devine o exprimare a imaginației și o desprindere de limitele familiarului, o intrare în neobișnuit și în inimaginabil. Din acest motiv, Char Davies propune imersantului mai curând experiența privirii prin lucruri și a plutirii, decât experiența acționării, deopotrivă ca o marcă a desprinderii de constrângerile

fizic-trupești ale gravitației și ca întrupare, prin respirație și prin balans corporal, în spațiul imaginii artistice imaterializate. Impresia de imaterialitate a imaginii corporale virtuale se produce prin recurgerea la anumite tehnici ale graficii pe computer, tehnici de sugestie și de ambiguizare vizuală, de transparentizare și de translucidizare: mai degrabă trăsături ale particulelor luminoase ale graficii pe computer, decât mecanisme ale efectului de realitate. Artista nu urmărește redarea unui univers realist-optic, ci intenționează să dizolve marginile solide ale obiectelor, să desolidifice materialitatea și, astfel, să evite delimitarea obiectelor de spațiu, să defamiliarizeze și să resensibilizeze percepția receptorului realității virtuale (vezi Davies și Harrison, 1996). Această tehnică a sugestiei mediază experiența fenomenologică a utilizatorului de a fi în lume, de a contempla și de a se integra perceptiv spațiului virtual și mai puțin de a acționa și de a manipula obiectele sau spațiul însuși:

Un alt aspect-cheie al spațiului virtual imersiv este imaterialitatea lui, respectiv capacitatea lui de a conține reprezentări tridimensionale ale ideilor și ale metaforelor care nu pot exista în mod fizic în lumea reală. Această calitate diferențiază spațiul virtual imersiv de mediile bidimensionale precum pictura, fotografia, filmul și videoul, dar și de mediile tridimensionale precum sculptura și teatrul, prin faptul că formele întrupate în mod virtual nu au soliditate. În «Osmose», această imaterialitate este sporită prin utilizarea transparenței și a translucenței și prin mijlocirea imersanților de a pluti printre lucruri, astfel încât barierele materiale dintre sine și lume să dispară (Davies, 1998, online).

Evidențiind simbioza dintre tehnologie și natură, dintre destrupare și întrupare fizică sau dintre imaterializarea imaginii și materializarea imaginației, această aplicație virtuală oferă participantului posibilitatea imersiei corporale și percepției în spațiul virtual. După cum sugerează însuși titlul instalației, artista urmărește să producă procesul de „osmoză” atât în

accepția concret-tehnologică a imersiei privitorului în spațiul creat, cât și la nivelul metaforic-artistic al disoluției granițelor dintre afară și înăuntru, dintre identitatea umană și lume ori dintre privitor și privit (în termenii fenomenologiei lui Merleau-Ponty). În acest context digital-artistic, procesul de osmoză echivalează cu fuziunea dintre minte, corp, imagine, spațiu și lume: subiectul uman imersat experimentează imaginea-spațiu-lume virtuală în mod senzorial și prin intermediul unei conștiințe deopotrivă decorporalizate și întrupate:

Spațiul interior și cel exterior fuzionează osmotice prin corp. [...] Doar prin corpul organic viu avem acces la lume. Și, în mod paradoxal, se pare că doar prin corp putem transcende corpul (Davies, 1998, online).

În continuarea viziunii acestei instalații se află „Ephemere” (1998), creație a Softimage și Immersence Inc. între 1996 și 1998 și prezentată în Australia și San Francisco, Canada și Mexic. Artista utilizează principiile digital-artistice și tehnicile virtualizării, de exemplu, în „Osmose”: imagini ale transparentizării și ale dizolvării lucrurilor în spațiu, vizualizate prin dispozitivul *head-mounted display*, imersia și plutirea participantului, interfața respirației și a balansului corporal, raportarea senzorială a trupului la lume, spațializarea subiectivității umane și învăluirea corpului perceptiv de către natura exterioară. În același timp, adaugă elemente noi, și anume amplificarea sentimentului de perisabilitate umană în lume, conștientizarea dimensiunii temporale a spațiului și a întrupării în fluxul trecător al vieții și problematica interacțiunii dintre artă, conștiință și tehnologie în dimensiunile trăirii spațio-temporale (vezi Hunt, 2000, pentru o interpretare în această direcție). Accentuând latura emoțională a imaginii-lume, artista utilizează tehnologia pentru a găsi răspunsuri la chestiunile fundamentale ale existenței umane, ale naturii sau universului și ale artei. Încă o dată, privitorul devine participant

la lumea artistică virtuală prin imersie corporală și prin interacțiune în timp real. Însă universul tematic-vizual, cibernetic-iconografic, al naturii vegetale și acvatice este completat de elementele viscerele ale corporalității (reprezentări/construcții optice de organe, vase de sânge și oase), scopul fiind acela de a accentua relația dintre lumea pământului și interioritatea trupului. Astfel, cele trei paradigme ale vizibilului artistic din instalație sunt peisajul vegetal, pământul subteran și trupul visceral. În cadrul acestui registru vizual intervine structura temporalului, a condiției efemerității: spațiul virtual se schimbă în mod continuu, în funcție de dimensiunile derulării zi-noapte și ale trecerii anotimpurilor. De pildă, râul se metamorfozează în flux subteran sau în venă a sângelui și viceversa; rocile se transformă în organe pulsând ale corpului, iar organele bătrâne devin oase (vezi pagina web a artistei, pentru crezul său artistic). Așadar, dinamica structurii și a viziunii fluide, evidențiind ritmul ciclic al germinației și al putrezirii, corespunde procesului complementar de materializare a participantului, în termeni corporal-fizici și de imaterializare a imaginii, respectiv a reprezentărilor tehniconice. Această instalație virtuală vrea să sublinieze limitările trupului uman, mortalitatea și trecerea, să aprofundeze intensitatea simțurilor umane efemere și să adâncească perspectiva întrupării și a existenței prin percepții și sentimente. Înregistrând fenomenul de cufundare trupească a privitorului în spațiul virtual, prin calitatea învăluitoare a imaginii tridimensionale și prin imposibilitatea de diferențiere clară între solid și lichid sau lumină și umbră, aplicația reliefează și posibilitatea de interacțiune cu mediul imersiei: reprezentările iconografice se modifică în funcție de proximitatea, mișcarea sau privirea participantului.

Prin urmare, instalațiile artistice ale realității virtuale își propun să realizeze fuziunea dintre tehnologie și artă, dintre imagine, corp și spațiu, dintre subiectivitate și obiectivitate, dar și dintre simulare și experiență sau dintre imersie și

interacțiune. Artiști precum Char Davies integrează privitorul într-un spațiu virtual simulat și imersiv, nu doar prin exclusivitatea simțului vizual, ci și prin extinderea proceselor de implicare senzorială, în mod proprioceptiv, motric, acustic și tactil. Angajarea perceptivă a utilizatorului în lucrările artistice de tipul realității virtuale este identică cu realizarea simbiozei dintre imagine, corp și spațiu. Acest lucru se petrece prin proiectarea optică a privitorului în interiorul unei imagini digitale, prin fenomenul de a fi în imagine și de a acționa în reprezentarea vizuală învăluitoare în mod spațial, dar și prin completarea simțului vizual cu alte experiențe senzoriale. Privitorul unui imagini a virtualității devine, astfel, participant, imersant, interactor, lărgindu-și aptitudinile perceptivă. Nefiind un simplu corp-imagine, o ipostaziere a registrului strict vizual sau un obiect al proiecției optice și neprivilegiind modelul perceptiv al privirii, receptorul virtual este un subiect în multitudinea de semnificații ale termenului: de trăire subiectivă și de integrare în imagine-lume-spațiu, de trup senzorial și de conștiință afectată, de agent nonreprezentational. Interpretarea fenomenologică a trupului virtual devine, prin urmare, legitimă. În această paradigmă integrativă, spațiul artistic virtual devine un mod viu de experimentare corporal-mentală a imaginii, alăturând perspectiva fenomenologică a existenței, a conștiinței și a percepției la efectul reprezentational al unui icon. Așadar, imaginea virtuală suferă și produce la rândul ei transformări ontologice ale subiectului receptor și ale artistului creator, mutații (tematice și formale) cognitiv-senzoriale ale propriului statut vizual, modificări artistic-estetice și social-comunicaționale.

3.6. O critică a corpului virtual la Paul Virilio

Critica identității și a corporalității cyberspațiale se sprijină pe ideea ideologică a pierderii coerenței și continuității în identitate, care duce, la rândul ei, la dispariția controlului asupra realității. Am văzut în capitolul precedent modul în care se structurează critica baudrillardiană în legătură cu subiectivitatea virtuală, deși atitudinea sa abundă în extreme discursive. Indiferent dacă identitatea se constituie în urma hibridizării cyborgice ca urmare a protezării tehnologice, în urma disipării cyberspațiale pe Internet sau ca efect al alterării genetice, aspectul negativ al acestor mutații nu trebuie într-adevăr neglijat, dar nu trebuie nici exagerat. În toate cazurile, identitatea este dislocată din accepția umanistă tradițională, însă acest lucru nu înseamnă că postumanismul vine în serviciul tehnologismului, al mecanologiei menite să „dezumanizeze” subiectul uman. Într-adevăr, în numeroase cazuri, identitatea și corporalitatea umane ajung să depindă de suportul tehnologic, de o proteză, de o genă sau de o interfață pentru a se defini pe sine și ca alteritate, astfel încât problema delimitării limitelor om-mașină/rețea nu mai este clar rezolvată. Totuși, ființa umană își păstrează atât caracterul întrupat, cât și senzorialitatea și dorința, chiar dacă acestea sunt mașinice și conective în sisteme hibride și evolutive (existențiale, sociale, tehnologice, politice, etice). Din momentul în care tehnologiile informațional-comunicaționale sunt percepute ca niște prelungiri ale umanului, mixajul ființă umană-tehnologie devine o încorporare complexă. Deși corpul uman ajunge să fie instrumentalizat ideologic de susținătorii transumanismului drept *hardware* al mașinii și *software* pentru mașină, furnizând computerului materie/organ și program/minte, același trup este revalorizat și recuperat în accepția sa visceral-informațională în cadrul unui postumanism moderat și circumspect.

Adoptând o viziune fenomenologică, Paul Virilio se situează la un pol extrem în raportarea la utilizarea tehnologiilor computerului, la corpul virtual și la discursul postuman în genere, resuscitând, precum compatriotul său Baudrillard, valorile clasice ale umanismului. În primul rând, fenomenologia percepției îl poziționează la antipodul automatizării percepției, al identității subiectului în spațiu, al politicii vitezei. Fenomenologul dromosof nu poate decât să semnaleze pierderea dimensiunii fenomenale a lumii și a subiectului, să reitereze nostalgic trăirea și percepția nemijlocite în mod tehnologic, observația directă și autenticitatea cunoașterii și a acțiunii intenționale. La fel ca Merleau-Ponty, Virilio încearcă să refacă legătura dintre minte și corp, identitate și spațiu, contextualizându-se împotriva doctrinelor care tratează percepția ca un rezultat simplist al lucrurilor exterioare asupra trupului sau a celor care insistă pe tema autonomiei conștiinței. Ambii filosofi, deși situați în timpi diferiți și având coordonate diferite, sunt predispuși unui impuls umanist potrivit căruia tehnologia este dezumanizantă, iar „adevărata” experiență este cea nemediată, intențională și integră. Aceste atitudini sunt chestionabile în contextul hipertehnologizării contemporane, al realității virtuale, al teleprezenței și al noilor medii, în cadrul căruia experiența umană „fundamentală” a spațiului nu mai poate fi strict nemijlocită, separată de filtrările aparatelor și ale tehnicilor. Spre deosebire însă de părintele său fenomenolog, urbanistul își concentrează atenția pe modulele în care tehnologia mediază și afectează percepția (vezi Beard și Gunn, 2002, pentru discutarea lui Virilio în aceste direcții). Subliniind nu doar criza spațiului și a timpului, a realității fizice, filosoful ține să accentueze și criza individului, astfel că teoria sa este, în general, una marcată de individualismul liberal, focalizat pe problemele subiectului și ajungând la granița anarhismului liberal. Astfel, deplânge abolirea subiectivității active pe măsura dispariției realității,

imobilizarea spectatorului uman în fața vitezei tehnologiilor și motorizarea inertă a trupului. Scrierile sale îl afișează drept un profet al rezistenței umane în fața intruziunii tehnologiilor în toate domeniile vieții, drept un militant care ia atitudine critică radicală, abordând implicațiile teletehnologiilor cu o îngrijorare existențială. Avertismentele sale devin uneori extremiste din dorința de a lua o poziție activistă, de a opune rezistență ideologiei entuziaste a vizionarilor tehnologiei. Chiar dacă, în apărarea umanismului ontologic și etic, discursul lui Virilio capătă accente persuasive lipsite de moderație și de aplicabilitate analitică, demersul său de analiză critică a „peisajului” tehnologic actual ridică probleme importante și chestionează optimismul nefundamentat practic al unor cercetători. Spre deosebire de aceștia din urmă, în special de susținătorii transumanismului, care ajung la fetișizarea tehnologiei digitale, preamărind posibilitățile pozitive de progres existențial prin medierea cibernetică destinată argumentării umanului, filosoful este sensibil la implicațiile negative ale tehnostiinței. Astfel, Virilio (2000) definește înțelegerea tehnicii actuale în termeni etici umaniști, ilustrând lecția învățată de la fasciștii futuriști: puterea tehnicii ca forță criminală. Discursul filosofului vrea să demonstreze faptul că idolatrizarea tehnologică contemporană poate continua înlănțuirea de catastrofe umane a secolului XX. Punctul de vedere al umanistului se legitimează prin apelul la cerința responsabilității umane de a rezista asediului cybertehnologic. Problema se pune în termeni de alegere și, evident, Virilio se situează explicit pe poziții bine delimitate: omul este „punctul ultim” al lumii, iar progresul nu există dincolo de om întrucât nu se poate vorbi de „evoluția speciei prin intermediul mașinii”.

Urmărind condițiile de posibilitate și consecințele tehnostiinței, următoarea mutare în discursul filosofului, după semnalul de alarmă tras în privința tehnologiei, este critica adresată științei contemporane, și anume anunțarea declinului

civic al științei devenite extremă. Analogia dintre știința actuală și sporturile extreme în care viața umană este riscată în vederea obținerii unui record se potrivește în contextul discutat. Virilio merge mai departe în compararea savantului cu campionul și remarcă o distincție alarmantă: în timp ce sportivul este perceput ca un aventurier care își joacă propriile limite fizice, cercetătorul de laborator riscă integritatea întregii umanități din zilele noastre, aventurându-se la extremitatea granițelor etice. Filosoful își exemplifică teoriile prin cazul unui australian bolnav de cancer care și-a programat voluntar sinuciderea asistată de computer: „Exemplu clinic al noii virtualizări a acțiunii sau teleacțiunea electronică șterge, simultan cu responsabilitatea savantului, culpabilitatea pacientului” (Virilio, 1998, p. 15). Eseistul observă de asemenea că, în cadrul performanțelor-limită din domeniile roboticii și geneticii actuale, se ajunge la un punct maxim de „extremism postștiințific”, deoarece prin „știința excesului”, conceptul însuși de *știință* este ambiguizat: știința-limită sau limita științei este știința extremei, cibernetică, echivalată cu riscul dispariției științei înseși și cu „vertijul accelerării realității” (Virilio, 1998). Întrucât realitatea obiectivă este respinsă în demersul cibernetic, prin eclipsa realului se înregistrează „estetica dispariției științei”. Știința devine fatală, pentru că, în calitate de cunoaștere, își pune în joc propria viață pentru a atinge un rezultat perfect. În ultimă instanță, situația „științei ca sinucidere a cunoașterii” (Virilio, 1998) este un exemplu grăitor al criticii implicite aduse transumanistilor. Nu toate afirmațiile filosofului Virilio trebuie preluate însă fără precauție, întrucât trebuie avut în vedere faptul că tehnostiința contemporană prezintă și aspecte pozitive. Dar referitor la posibilele implicații nocive ale acesteia în lipsa unei atitudini etic-responsabile și precaute, discursul ideologic al filosofului este pe deplin legitimat.

Pretențiile inteligenței artificiale de a concura cu inteligența umană, ca una dintre ipostazierile transumanismului, sunt de asemenea criticate, în special prin remarcarea, din perspectivă psihologică, a posibilelor consecințe negative ale unui anumit grad de „umanizare” mașinică sau de „mașinizare” umană a percepției. Filosoful se ocupă cu precădere de semnalarea implicațiilor tehnologiei computaționale asupra percepției umane, fără a neglija ironicele raportări ale utilizării tehnologiei înseși, investite cu percepție, la vulnerabila percepție umană. Întâi de toate, eseistul face o istorie a mutațiilor petrecute în percepția vizuală datorită invaziei tehnice, telescopul și microscopul fiind printre exemplele concludente. Când ajunge să vorbească despre mutația operată de computer asupra percepției, urbanistul francez se detașează ironic de discursul inteligenței artificiale și analizează subversiv problematica imaginilor de sinteză în chiar optica „subiectivă” a experiențelor numerice:

Mod de reprezentare a unei gândiri statistice majoritare astăzi, grație băncilor de date, imaginile de sinteză ar trebui să contribuie în curând la dezvoltarea unui ultim mod de raționament. Să nu uităm că *perceptronul* este inventat pentru a favoriza emergența „sistemelor expert” ale celei de-a cincea generații, altfel spus ale unei inteligențe artificiale care nu se mai poate înstări decât prin achiziția organelor de percepție (Virilio, 1992, p. 158).

Divagând fenomenologic în maniera unui Husserl sau Merleau-Ponty pe noua temă a automatizării percepției, Paul Virilio concluzionează, printr-o afirmație generală, valabilă pentru mutația actuală, dedublarea principiului realității prin intermediul „mașinii viziunii”, denumită tehnicist *perceptron*. Astfel, ontologic, „realitatea naturală” a experienței clasice este dublată de „realitatea artificială” a simulării digitale, iar epistemologic, clasicele „experiențe ale gândirii” sunt suplimentate de „experiențele numerice”. Filosoful devine

îndreptătit să propună noțiunea de „optică numerică” pentru actul generării de iluzii virtuale „raționale” de către „gândirea vizuală a ordinatorului” :

În afară de optica sa videografică, mașina viziunii utilizează de asemenea numerizarea imaginii pentru a facilita recunoașterea formelor. Să remarcăm totuși că *imaginea de sinteză*, după cum indică numele său, nu este în realitate decât o „*image statistice*” ce nu apare decât grație calculelor rapide ale *pixelului*, compunând codul reprezentării numerice (Virilio, 1992, p. 157).

Întregul său discurs este construit pe concluzia virtualizării globale, pornind de la premisa prevalenței imaginii asupra obiectului și a timpului real asupra spațiului fizic. „Mașina viziunii” reliefează tehnocultura vizualului în capacitatea sa de extindere virtuală, reiterând principiul „vitezei luminii” care modifică percepția realității înseși și instituie „eternitatea intensivă” sau instantaneitatea percepției infinitezimale. În locul realității fizice, observă filosoful, ni se propune problematica traiectului intervalului luminii, astfel încât se poate vorbi despre „mașina viziunii” ca despre „mașina vitezei absolute”, prin extrapolarea tematicii preferate de filosof :

În mod efectiv, dacă foto-cinematografia se înscrie încă în timpul extensiv și favorizează, prin suspans, așteptarea și atenția, video-infografia în timp real se înscrie deja în timpul intensiv și favorizează, prin surpriză, neașteptatul și neatenția (Virilio, 1992, p. 152).

Ceea ce pentru Deleuze și Guattari reprezintă nomadism, ca strategie opusă sedendarismului, pentru Virilio reprezintă dezorientare și dispariție, ca alternative nefaste la strategiile orientării și ale apariției. În terminologia favorită a urbanistului se trage alarma în privința „industrializării nonprivirii”, operațiune rezultată în urma producerii de „viziune fără privire”, *imaginea electrooptică* nefiind pentru calculator decât o serie de impulsuri codate. *Perceptronul* (un tip de rețea

neurală artificială inventată în 1957 de către Frank Rosenblatt la Cornell Aeronautical Laboratory) utilizează imaginile de sinteză și recunoașterea automată a formelor, nu fără limite însă (neajunsurile rețelelor neurale simple sunt, de altfel, dovedite de Marvin Minsky și Seymour Papert într-o lucrare de specialitate din 1968). „Industrializarea simulării”, începând cu strategiile militare și terminând cu telesupravegherea, de la bănci, supermarketuri sau închisori până la Internet, se constituie în urmările ontologic-cognitive ale „mașinii viziunii”, adăugând noi ambiguități în relația public-privat, vizibil-invizibil, interior-exterior. Evenimentul transmis „în direct”, televizat, prezentat de la distanță în timp real, este aspru criticat. Logica imaginii în cazul infografiei este incriminată de paroxism, întrucât teleprezența înseamnă prezență și absență, virtualitate instituită ca realitate, adică ceea ce Paul Virilio prezintă ca fuziune/confuziune actual-virtual. Aceasta este, în ultimă instanță, logica imaginilor de sinteză, propunând o viziune sintetică mijlocită de automatizarea percepției : mai degrabă decât simpla simulare a realității, avem de-a face, încă o dată, cu înlocuirea acesteia. Problema începe să se pună ca o dedublare a punctului de vedere : împărțirea percepției între subiectul viu și obiectul inanimat, artificial, care este „mașina viziunii” :

Într-adevăr, fără ieșirile grafice sau videografice, proteza percepției automate va funcționa ca un fel de imaginar mașinic din care noi vom fi de data aceasta în mod total excluși (Virilio, 1992, p. 126).

Într-un sens restrictiv, „mașina viziunii” corespunde, din perspectiva universalizării, „mașinii-univers” în terminologia lui Lévy (1987). Pentru acesta din urmă, informatica echivalează cu propulsarea unei tehnologii intelectuale prin care se conturează un anumit mod de percepție. „Mașina universală” determină emergența unei anumite viziuni asupra lumii care

propune calculabilitatea întregului univers. În cadrul acesteia, imaginea numerică lărgeste câmpul vizibilității până la universalizarea informațională în termeni majori, spre deosebire de demersurile incipiente ale altor instrumente tehnologice de genul lunetei astronomice, al microscopului sau al razelor X. Pentru Lévy, imaginea sintetică oferă percepției modele abstracte, informatizate ale fenomenelor fizice, chimice, biologice, cosmologice etc., modele care poartă cu sine semnul pozitivului (spre deosebire de teoria negativității a lui Paul Virilio). Întreaga cultură și civilizația însăși sunt operatorizate și convertite în algoritmi, astfel încât conținuturile realității sunt considerate a se revărsa în eterul digitalizării. Informatizarea numerică, atât la entuziastul Lévy, cât și la pesimistul Virilio, dorește substituirea materiei, propunând alternativa existenței și a cunoașterii prin mediere tehnologică: exemplul este al realizărilor ontologiei computaționale în biologie moleculară, neurologie și psihologie cognitivă.

Ceea ce trebuie să reținem din discursul critic al fenomenologului este faptul că procesul computării universale nu poate fonda subiectivitatea complexă și specifică umanului, iar avantajele tehnologiei cibernetice trebuie exploatate în termeni umani și fără entuziasm nesustținut în direcția tehnologismului. Teoretizarea „mașinii viziunii” de către Virilio (1992), care generează posibilitatea unui „imaginar mașinic”, intră în consonanță cu ceea ce Deleuze și Guattari (1972) numesc „mașini dezirante”, metafora producerii dorințelor inconștientului mașinic. Mașinizarea este elementul-cheie în ambele teoretizări – pe de o parte, în percepție, pe de altă parte, în dorință –, dar și alte elemente leagă cele două discursuri. Unul dintre acestea este conectarea/cuplarea om-mașină, într-un cuvânt rețeaua, hibridă, și, la limită, extinctivă: *perceptronul* devine un soi de organ automat al privirii (Virilio), iar „corpul fără organe” este o „deteritorializare” a subiectivității (Deleuze și Guattari). Alt element comun se

găsește la nivelul metodei. Pe de o parte, urbanistul remarcă dedublarea punctului de vedere între subiect și obiect, accentul căzând pe definirea și pe legitimarea celui de-al doilea termen, „mașina viziunii”, a imaginilor de sinteză și a telesupravegherii ubicue care duc la dispariția subiectivității într-un efect tehnic ambiant. Pe de altă parte, Deleuze și Guattari aplică principiile schizo-analizei „peisajului” tehnologic, schizofrenismul operând la nivelul „mașinilor dezirante” sub forma unui potențial eliberator al subiectivității dispersate printre tehnologii – „corpuri fără organe”. Genul proxim există în apropierea celor două teoretizări, așa cum există și diferențele specifice.

Astfel, Deleuze și Guattari (1972) pornesc de la un model al modernismului avangardist în care umanul este raportat la tehnologie, fiind comparat cu o mașină socială. Inconștientul însuși, prin ruptura de viziunea freudiană, este arheologizat în perspectiva mașinistă, iar „dorința” mașinică se subsumează unui control social sub egida sistemului om-mașină. Deleuze și Guattari nu fac decât să ia pulsul unei culturi tehnologice fundamentate într-un spațiu în care umanul nu este exprimat în terminologie umanistă, ci ca o condiție de posibilitate a tehnologismului. Diacronic, interacțiunea om-mașină în direcția mecanologiei a fost resimțită ca o amenințare la adresa umanismului, începând mai ales cu perspectiva carteziană a omului-ceasornic din cadrul epocii mecanizării. Tehnologismul sau mașinismul continuă să-și arate disponibilitățile de reprezentare în modernismul târziu concomitent cu apariția producției de masă. Natura și umanul se identifică în producție, astfel încât nu se mai operează nici o distincție între producător și produs. Pentru Deleuze și Guattari, analiza umanului în raport cu tehnologia capitalismului se prezintă sub forma unei schizo-analize, din moment ce schizofrenia guvernează societatea mașinizantă. Teoreticienii încearcă să reliefeze modul în care delirul se manifestă ca o investigare a inconștientului

în câmpul social-istoric, producând o recurență a comunicării în sistemul om-mașină, înscrisă într-o „deteritorializare” specific mașinistă a umanului. Problematika mașinilor sociale și tehnice pe care o analizează cei doi filosofi se suprapune cu problematica ontologic-psihologică a mașinilor dezirante (vezi capitolul 1), nu din perspectiva regimului de manifestare, ci datorită faptului că acestea din urmă se instanțiază ca inconștient pentru cele dintâi. Astfel încât ceea ce constituie exteriorul mașinilor tehnologice în termenii raporturilor de producție devine interioritatea *mașinilor dezirante*. Prin urmare, Deleuze și Guattari nu resping doar psihanaliza freudiană care a obturat viața instinctuală și dorința, încarcerându-le în „complexul lui Oedip”, codul limbajului familiei alcătuit în numele controlului social, ci și capitalismul însuși. Teoreticienii propun, pe de o parte, analiza schizofreniei ca o modalitate de observație a naturii umane obscurizate de controlul social al „dorinței”, o altă manifestare a „voinței de putere” nietzscheene și, pe de altă parte, o etică a rezistenței împotriva capitalismului. În această direcție, discursul celor doi se poate aborda din perspectiva îngrijorării existențiale în legătură cu colonizarea subiectivității de către un „stat al capitalismului despotice” al cărui prim cetățean este „corpul fără organe”. Demersul ideologic al celor doi filosofi capătă imaginea unui „liberalism tehnologic” populat de „corpuri fără organe”, iar mașinăria socială a producției dezirante devine o expresie hedonistă a practicilor consumeriste.

Schizo-analiza, continuată de către Guattari (1989) în contextul mai apropiat al electronizării ontologic-sociale, poate converge și ea, în mod paradoxal, la critica umanistă a lui Virilio. Cel dintâi delimitează o a treia zonă istorică, denumită „era computerizării planetare”, în condițiile actuale ale emergenței unei subiectivități mașinizate în chip computațional: subiectivitatea umană nu se reteritorializează în propria sa condiție naturală, dimpotrivă, se „mulează” pe

noul fundal tehnologic într-o extindere existențială firesc-mașinistă. Procesualizarea subiectivității devine autoreferința ființei umane mașinice în stratificările mental-sociale ale tehnologizării. Mutațiile subiective operate de telecomunicații, de bazele de date, de inteligența artificială sau de ingineria biologică reformulează un uman care își află singurul punct de referință în propria procesualizare subiectiv-mașinică. Repoziționarea umanului în perspectiva noilor forme de emancipare subiectivă se prezintă în relație deopotrivă cu cadrul înconjurător natural și cu cel computațional, care tind să coincidă și să se infinitizeze în procesualizarea realității virtuale. Mutațiile subiective „procesate” de computere în mod auto-suficient creează singularități care-și poartă propriul referent procesual ca pe o marcă a emancipării. În terminologia lui Deleuze și Guattari, pretențiile inteligenței artificiale presupun „dorința” mașinilor de a se insera în uman, „inconștientul” lor fiind cuplat binar, însă „tânjind” după deteritorializare mașinistă. În congruență cu această a treia perioadă istorică, „era computerizării planetare” (Guattari, 1989), se află cea de-a treia revoluție, cea a transplantului și a endocolonializării, a fundamentalismului tehnostiințific (Virilio, 1993). Această din urmă revoluție (a nanotehnologiei, a reproducerii *in vitro*, a biogeneticii etc.) este teoretizată ca fiind îndreptată, de către pancapitalismul tehnologic, dominator și totalitar, împotriva trupului și a identității umane.

Dacă teoreticienii ciberneticii asociază progresul tehnologic cu demersul umanist, Virilio critică anexarea percepției, a identității și a corporalității la viteza și la automatizarea mașinilor numerice. Astfel, dacă pentru Negroponte (1999), sistemele de calcul „tind” să semene tot mai mult cu oamenii, să fie dotate cu o interfață multimodală ale cărei componente să fie exprimarea vorbită, indicarea și privirea, să înțeleagă idiosincrasile umane ca niște adevărați „majordomi” digitali, pentru Virilio umanul devine, în aceste condiții, un

„handicapat”, incapabil de a acționa, decide și interveni în mod direct în lume. În perspectiva de comunicare a calculatoarelor între ele și cu oamenii, susținătorii tehnologiilor nu au în vedere dereglările produse de raportarea umanului la mașina informațională, situație pasibilă de mutilări ontologice, epistemologice și social-politice. De pildă, direcția entuziasmului manifestat în domeniul inteligenței artificiale se rezumă la a profetiza o „eră digitală a optimismului”, descentralizată și global armonizată, caracterizată prin societatea postinformațională a mașinilor cu personalitate. O eră plină de pozitivitate, datorită binefacerilor calculatorului, o eră în care implicațiile negative ale invenției unei noi tehnologii asupra omului nu-și află locul. Dacă entuziaștii tehnologiei fetișizează mutațiile computerului ca pe un model pentru reinterpretarea exclusiv pozitivă a vieții umane, Paul Virilio privește sub aspect critic ideologia optimismului în privința noilor tehnologii și atacă modul în care tehnologiile sunt utilizate în toate domeniile de existență, în sensul în care problematică nu este tehnostiința în sine, ci asocierea dintre comunicare și noile tehnologii. Mai mult decât atât, problema nu se pune în termenii de a fi pro sau contra tehnologiei digitale, ci constă în luarea în considerare a consecințelor întrebuintării și ale manipulării acesteia, cu atât mai mult cu cât ființa umană însăși nu mai este poziționată în afara tehnologiei, ci se vede îngădită „înăuntrul” granițelor acesteia din urmă. O posibilă soluție de ieșire din această perspectivă de prizonierat tehnologic ar fi cooperarea dintre tehnostiință și etică, mai degrabă decât prevalența umanismului asupra tehnoculturii, prevalență dorită de filosoful francez, sau decât favorizarea tehnologismului în dauna condiției umane, favorizare operată de susținătorii fervenți ai noilor tehnologii.

Pe de altă parte, Paul Virilio se referă, nu fără a avea dreptate, la pretențiile tehnientuziaștilor de fuziune *hardware/software/wetware* ca la o nouă ipostaziere a esențialismului,

de data aceasta unul tehnic sau unul „cybercult”. În termenii arhitectului, asistăm la „urbanizarea propriului corp” prin interfațare computațională sau prin implantare tehnică, proces care generează invalidarea tehnologică a individului. Cetățeanul telemetropolei cyberspațiale, echipat terminalistic, are drept model patologic „handicapatul motorizat”, protezat astfel încât să controleze mediul înconjurător în lipsa mobilității. Urbanistul prezintă „figura catastrofică” a unui individ incapabil să intervină sau să acționeze efectiv, însă subordonat mașinii, în timp ce promotorii tehnologizării consideră că individul se află „în dialog” cu mașina. Pentru acesta, generalizarea tehnicilor de control cyberspațial înseamnă inerția și „izolarea comportamentală” a cetățeanului terminal – locuitor pasiv și handicapat al orașului teletopic (vezi Ghiu, 2002, pentru sintagma „omul terminal”).

În continuarea acestor idei, Virilio (1998) atacă nu doar inteligența artificială, ci și tehnologiile bioinformaticice și anunță posibilitatea prefigurării unei „bombe genetice”, întrucât, prin clonarea umană, generată de alcătuirea unei „hărți fizice a genomului uman”, hartă a „eugenismului”, se favorizează nu selecția naturală, ci selecția artificială. Noul model al umanității, pe care îl anticipează moralistul, model transuman sau transgenetic, derivă din experiențele conotate negativ ale deciptării codului genetic. Științele cibernetice pătrund în domeniul științei vieții și produc informatizarea genetică a omenirii, la limită „industrializarea sfârșitului ideologic” prin „bombele biologice” (vezi Woodward, 1994): „Nu un «război curat» cu zero morți, ci un «război pur» cu zero nașteri pentru anumite spații dispărute din biodiversitatea lumii vii” (Virilio, 1998, p. 159). Posibilitatea alarmantă a dispariției speciei umane prin hipertehnologizare, prefigurată și de Baudrillard sau de criticii bioconservatori ai transumanismului (precum Fukuyama, 2004; Bowring, 2003; McKibben, 2003 – vezi mai sus), este pusă în evidență prin operațiunea „industrializării

viului": controlul genomului uman și colonizarea corpului prin manipularea tehnologiilor cibernetice. Virilio atrage atenția asupra acestui pericol în termeni extremiști pentru că, este de părere filosoful, întreaga omenire poate fi implicată în distrugerea ireversibilă. Problema este, ca de fiecare dată în legătură cu atitudinea urbanistului francez, că această gândire nu vede decât latura dezastruoasă posibilă în contextul noilor tehnologii, precum Slavoj Žižek (vezi interviul în Gutmair și Fluor, 1998), de pildă, nu întrevide decât isteria din versiunile „paranoice” ale cyberspațiului. Pentru Virilio, umanul cibernizat devine subordonat mașinii, atât ontologic-epistemologic, cât și social-politic, în cadrele vulnerabile ale unei subiectivități amenințate. De la perspectiva vizualizării automate a „mașinii viziunii” (fenomenul de universalizare a vizualului), fenomenologul ajunge la perspectiva virtualizării globale a „bombei informatice” (procesul de mondializare a virtualizării), atât în ceea ce privește cronopolitica (temporalitatea instantă și mondială instituită de telecomunicații), cât și politica biologicului (informatizarea genetică a vieții).

3.7. Postumanismul critic temperat

Discursul inspirat de interrelaționarea celor două modele filosofice (fenomenologia corpului la Merleau-Ponty și postumanismul mașinic la Deleuze și Guattari) încearcă nu doar să împace două perspective diferite asupra corpului material și contingent, ci și să sugereze o teorie a subiectului postuman din spațiul virtual. Această teorie nu mizează exclusiv pe ideea mașinii inconștient productive (existențiale, dar și sociale, în perspectivă deleuzo-guattariană), dominatoare astăzi sub emblema ciberneticii, sau exclusiv pe ideea subiectivității intenționale, centrată asupra propriei conștiințe umane situate în lume (în linia perspectivei merleau-pontyene). Dimpotrivă,

încearcă să găsească o zonă de echilibru între ele. Această viziune conciliatoare a postumanului poate fundamenta postumanismul în latura sa precaută și temperată, împăcând umanismul cu transumanismul sau cyberfeminismul. Perspectiva ontologiei virtuale postumane pe care o propunem este una mediană, aflată între aceste două accepții filosofice asupra corpului. Prezentăm, astfel, spațialitatea corpului în lumea virtualității ca fuziune organic-tehnologică între mintea și materia fizică a subiectului postuman. Avem de-a face cu un fenomen de întrupare relațională la nivel ontologic, dar și epistemologic, antropologic sau sociologic. Posibilitățile deschise de inteligența sintetică, computerele organice sau manipularea genetică sunt reunite în condiția postumană a conviețuirii dintre uman și mașinal, condiție care zdruncină credința în superioritatea ființei umane în univers, așa cum este aceasta moștenită din tradițiile umanismului. Postumanismul este, în această direcție, o corelare a conștiinței, a trupului și a mediului înconjurător, în măsura în care conștiința și corpul nu pot fi separate de realitate (inclusiv socială, politică, ideologică etc.), iar rezultatul acestei confluente este extinderea umanului în cadrul unei cooperări complexe ființă umană-mașină. Desființând dihotomiile existențial-cognitive precum artificial vs natural sau obiect vs subiect (vezi primul capitol), postumanismul contribuie și la eradicarea distincției dintre unele orientări teoretic-filosofice, precum materialism vs idealism, unificând materia realității fizice cu ideile și conceptele minții (vezi Pepperell, 1995, 2000, pentru ilustrare).

Cartografierea corpului ca spațiu virtual este ambivalentă: despațializare și respațializare sau, în termenii deleuzo-guattarieni deja analizați, deteritorializare și reteritorializare. Orice proces al spațializării implică deopotrivă distrugere și construire: pentru a construi ceva trebuie distrusă o ordine anterioară, trebuie produsă o despațializare. Corpul ca despațializare înseamnă distrugerea armoniei organismului biologic

(ca organizare a organelor) fie prin protezare, fie prin interfațare, fie prin intervenție genetică. Corpul ca respațializare echivalează cu redescoperirea biologică a corpului tehnologizat, cu regăsirea trupului cyborgic, avataric sau transgenic în spațiu. Relația dintre corp și spațiu se desfășoară, prin urmare, în ambele sensuri: experimentarea corpului ca spațiu (corporalizare a spațiului) și experimentarea spațiului ca trup (spațializare a corpului). În aceste două coordonate complementare se înscrie și paradigma postumanului în spațiul virtual. Corpo-spațializarea postumană este mișcarea de flux (despațializare) și reflux (respațializare) a trupului în spațiul tehnologizat. Metafora raportului dintre corp și spațiu, dintre subiectul postuman și realitatea virtuală este una mecanic-organică, o metaforă care reunește tehnologicul cu biologicul, despațializarea cu respațializarea, într-o mișcare de întrepătrundere a lucrurilor, de contopire a fluidelor cu solidele sau de întreșere a marginilor corporale.

În ceea ce privește, pe de o parte, visele, iar pe de altă parte, coșmarurile întrevăzute prin domeniile inteligenței artificiale, ingineriei genetice sau nanotehnologiei, postumanismul temperat recunoaște atât oportunitatea, cât și pericolul care merg, ambele, mână în mână concomitent cu invenția noilor tehnologii. De asemenea, militează pentru adoptarea unei poziții etice critice care să sprijine utilizarea tehnologiilor în direcția avantajelor. Spre exemplu, robotica promite, astăzi, atât ajutorul dat omenirii de către mașini, cât și înlocuirea limitelor umane cu augmentările robotice, care sunt omnipotente, însă amorale. Pe lângă imaginea cyborgului (a omului cibernetizat), iconul robotului (a sistemului tehnologic care poate sau nu să fie antropomorfic) este sursa unor speculații și a unor utopii care spulberă crezul umanist al umanului drept „vârful” creației și al evoluției. De la primele utilizări, ficționale, ale termenului (de pildă, Karel Capek în „R.U.R”, 1921) sau de la roboții anilor '60 și '70 care progresează în

locomoție, percepție și rezolvarea de probleme, de la roboții interactivi, inteligenți și comerciali sau de la cei utilizați în telerobotică la roboții profetizați de un Kurzweil sau un Moravec, lucrurile pot evolua în direcții necunoscute și imprevizibile. Un alt domeniu, ingineria genetică, oferă promisiuni atât în crearea de noi plante, animale sau recolte, în vindecare și în extinderea calității și a ciclului vieții, cât și în clonare și în modificarea geneticii embrionilor umani. Dacă umanul protezat sau interfațat în ipostazele cyborgului sau avatarului poate fi considerat o încercare de autodepășire, umanul transgenic are codul genetic manipulat până la limita sfidării proceselor evolutive darwiniene. În fine, nanotehnologia se angajează în augmentarea sistemului imunitar, în curățarea mediului înconjurător, în vindecarea cancerului etc. Pe de altă parte, aceste tehnologii pot crea, în secolul XXI, arme militare sau teroriste mai periculoase chiar decât armele de distrugere în masă ale secolului XX, arme biologice, chimice sau nucleare. Teama față de terorismul biologic de astăzi poate deveni groaza de mâine în legătură cu terorismul genetic. Mai mult, dacă armele care deja au afectat omenirea au avut o ghidare militară și guvernamentală, armele viitorului pot fi manipulate conform criteriilor comerciale ale diverselor interese corporaționale. Criticii bioetici sunt legitimați dacă, într-adevăr, imaginarul științifico-fantastic de astăzi ar deveni realitate sau dacă posibilitățile tehnologice incipiente s-ar extinde și s-ar actualiza.

Astfel, în fața valului de avantaje promise de aceste tehnologii, cercetătorul nu mai poate da înapoi, mânat atât de ambiția de cunoaștere, cât și de contextul capitalismului global, al presiunii competitive și al principiilor financiare, în ciuda avertismentelor diverselor grupuri de rezistență, de la cele religioase la cele bioconservatoare. De asemenea, omul obișnuit, având posibilitatea tratării, a alegerii genelor viitorului copil, a *upgradării* propriei inteligențe, nu se va opune, ci,

dimpotrivă, va susține oferta tehnocapitaliștilor. De pildă, părinții înstăriți vor plăti bani mulți pentru ca să-și protejeze copiii încă nenăscuți de boli, să-i ajute să trăiască mai mult și să fie dotați cu talente și abilități sporite, începând cu „cele mai bune” gene. Se prevede chiar posibilitatea formării a două noi clase sociale, „naturalii” și „îmbogățiții genetici” (Silver, 1997), aceștia din urmă având gene sintetice și dominând toate compartimentele vieții. De la fertilizarea *in vitro*, care este operabilă în zilele noastre, sau de la realizarea hărții genomice a omului (vezi în primul capitol *Human Genome Project*) până la manipularea embrionilor genetici, posibilitate a viitorului apropiat (prevestită a se realiza înainte de mijlocul secolului XXI), nu mai este decât un pas, chiar dacă un pas dificil. Impactul acestei ultime oportunități este preamărit (vezi Stock, 2002), fiind considerat a culmina în transformarea ontologică fundamentală, diferențială și revoluționară a omului, în noutatea unei constituții genetice, mai mult decât tehnica clonării, care se reduce la generarea de copii genetice ale oamenilor, de tipul gemenilor (deși implicațiile filosofico-psihologico-etice ale acesteia nu trebuie neglijate). Dacă un critic precum McKibben (2003) afirmă că specia umană este „destul” de bună așa cum este ea în mod natural, transumanștii vor să savureze toate minunățiile și miracolele tehnostiintifice, să aspire la „mai mult decât un simplu uman” și să caute augmentări corporale și mentale de tipul „mai rezistent”, „mai inteligent”, „mai talentat” etc.

Astfel de puncte de vedere sunt radicale, fie că vin din partea utopiilor transumaniste, fie din partea distopiilor bioconservatorilor. Întrucât respingem orice formă de discurs radical, propunem o perspectivă situată între discursul optimist de promovare a postumanului (și a transumanului) și critica extremă a acestuia. Așadar, recurgem la o critică a entuziasmului tehnostiintific în diverse accepții ale acestuia, de la viața și inteligența artificiale la postulatele tehnologice

cvasireligioase ale omniscienței și ale nemuririi, dar și la o temperare realistă și pragmatică a criticii speculative de tip Virilio sau Baudrillard. Acest tip de postumanism critic moderat recunoaște necesitatea continuării finitudinii umane pentru supraviețuirea ființei umane în noi contexte existențiale. De asemenea, urmărește o reconciliere a unei viziuni fenomenologice (merleau-pontyene) care restaurează relația dintre entitatea virtuală și spațiu/lume cu o viziune a producerii mașinice a lumii și a subiectivității (deleuzo-guattariene). Din cadrul acestui sistem ființă umană-tehnologie nu lipsește vitalismul, implicit în sensul de viralism, procesualitatea conectării fluxurilor existențiale și materialitatea senzorială asigurând subiectului virtual condiția întrupării. Conștiinței i se recunoaște statutul de existență într-un continuum ontologic-cognitiv cu trupul și cu spațiul/lumea, în cadrul unei încorporări și a unei spațializări complexe, astfel că încercarea de plasare a ei dincolo de contextul senzorial și perceptiv nu poate fi sprijinită. Mai mult, cartografierea barierelor fizice sau mentale nu poate fi determinată cu exactitudine, prin urmare extinderea capacităților ființei umane nu este un proces desprins de informațiile mediului corporal și spațial. Astfel, mintea, corpul și mediul înconjurător nu se pot distinge ca entități separate și nici nu pot fi reduse la noțiunile de mecanisme sau de predeterminații biologice; dimpotrivă, migrarea dinspre organic spre artificial, și invers, este un proces dătător de sens existenței umane, în toate dimensiunile acesteia, de la cele sociale la cele etice. Acest lucru nu trebuie însă confundat cu o absolutizare a expansionismului tehnologic sau a funcționismului mecanologic pentru manifestarea condiției umane. Mai degrabă avem de-a face cu „slăbirea” și relativizarea conceptelor cu care operăm în moduri moderate, căci exagerarea acestor procese poate cădea ea însăși în absolutism. Esențializarea reducionismului, ca și absolutizarea extensio-nismului sunt, ambele, procese deterministe. Identitatea

virtuală, postumană (cyborgică, avatarică, transgenică), aflată mereu în redescoperirea alterității (uneori seducătoare, alteori monstruoase) și a nomadismului, nu este privată de experiențe corporale diverse. Ideea trupului eteric, angelic, spectral sau nemuritor în realitatea virtuală (idee promovată cu precădere de transumanisti) nu convine perspectivei materiale, spațiale și perceptive abordate în acest capitol, transumanismul fiind astfel criticat și demascat în punctele sale vulnerabile.

Pe de altă parte, nici ideea trupului pulverizat sau imobilizat în contextele simulaționale sau substitutive ale tehnologiilor comunicaționale (susținută de Baudrillard și, respectiv, de Virilio) nu pare rezonabilă și credibilă, întrucât se situează la cealaltă extremă, la fel de nocivă în aspectul de discurs lipsit de observație realistă și de analiză moderată și plurietațată. Posibilitatea de exercitare a autocontrolului asupra propriei evoluții, cât și libertatea de alegere a condițiilor ontologice într-o lume în care singura îngrădire pare a fi cea a imaginației umane (perspectivă din care izvorăsc înseși utopiile transumanistilor) coexistă cu limitele de opțiune în cadrul dispozițiilor social-tehnologice, cu noi constrângeri și forțe dominante, cu impuneri ale deținătorilor puterii într-o eventuală societate postumană (perspectivă care culminează în distopiile criticilor). Acceptarea manifestării ambelor tendințe poate fi un prim pas în procesul de chestionare a metafizicii virtuale, în timp ce o a doua fază poate fi abordarea unui punct de vedere tolerant, dar simultan critic și circumspect. Dispariția umanului (teoriile de tipul disoluției eului, dematerializării trupului sau diseminării conștiinței) nu poate fi un proces practic complet, indiferent de situația sau de finalitatea invocate, de valența negativă sau pozitivă implicată. Dimpotrivă, promovarea și deplângerea acestei idei sunt ambele fenomene de negare a umanului însuși. În contextul unor discursuri extreme, care investesc în tehnostiință speranța găsirii naturii „ultime” a corporealității și a universului însuși,

considerăm că nu putem găsi răspunsuri „totale”, aflate la granița omniscienței. Mai degrabă pledăm pentru perspective plurale și parțiale asupra condiției (post)umane, subversive adesea, însă materiale și finite, microperspective aplicabile fiecărei probleme în parte. Într-o infinitate de simulări, puncte de vedere și postulate, existența și cunoașterea postumane nu pot decât să rămână finite și incomplete, relative și insuficiente, subiective și senzoriale, oricât de multe „îmbunătățiri” și augmentări tehnologice s-ar aduce ființei umane. Atracția și fascinația care se manifestă astăzi pentru ființa cyborgică, cea avatarică sau cea transgenică trebuie să se realizeze în limita compatibilității acestora cu natura umană, cu complexitatea paradoxală și cu incertitudinea sceptică a umanului. Dacă ontologia virtuală este una „slabă” (în direcția perspectivismului filosofiei postmoderne), epistemologia virtuală este una hibridă, neputând fi desprinsă de fenomenologie, de antropologia tehnoculturală și de etică. În acest sens, postumanismul temperat încearcă să chestioneze atât condiția umană, cât și integrarea umanului în alte sisteme, de la cele biocibernetice, la cele comunicațional-avatorice până la cele transgenice care populează spațiul virtual.

Undeva la mijlocul drumului marcat de acești doi poli ideatici dorește a se așeza postumanismul temperat: reținând deopotrivă avantajele și dezavantajele, încurajând potențialul pozitiv și demontând pericolele existenței postumane. Această situație, instabilă și permanent reconfigurabilă în funcție de variabilele introduse, nu se dovedește a fi una facilă, mai ales din cauza faptului că, cel mai adesea, granițele dintre bine și rău, pozitiv și negativ, oportunitate și periclitate nu sunt ușor de fixat, fluctuând și variind potrivit diverselor și echivocelor conjuncturi, priorități și imperative. Mai mult, ceea ce poate apărea într-un anumit cadru cu semnul plus al pozitivului poate să fie inversat până la semnul minus al negativului, în același cadru sau într-altul. De pildă, dacă ingineria genetică

și realitatea virtuală pot extinde capacitatea senzorială umană a plăcerii sau a mobilității, pot în același timp să sporească sentimentul durerii, al dezorientării sau al anxietății, în funcție de interesele implicate și de finalitățile prin care tehnologiile sunt utilizate. Dacă științele neurocognitive dețin un potențial viitor prin care percepția umană este desprinsă de realitatea fizică, prin implanturile neuronale directe care nu mai comunică cu corporalitatea, aceleași tehnologii pot media între experiența uman-senzorială și lumea virtuală în direcții care valorifică trupul uman. Realitatea fizic-materială și rezistența umană nu pot fi confundate cu imaginația, ficțiunea sau spiritualitatea, în ciuda pretențiilor anumitor futurologi de a face preziceri cu statut gnostic sau mistic. Propunând teoria postumanismului moderat, mizăm în primul rând pe contingenta spațiului virtual, așa cum se conturează în dimensiunile de corporealitate și de identitate, ca o conlucrare între conștiință și trup: așa cum identitatea nu se poate reduce la corpul material, aceasta nu poate subzista fără un substrat material, în cazul de față trupul (post)uman. Astfel că idealul transcenderii și al imaterializării corpului este combătut în versiunea unui postumanism circumspect și echilibrat, care dorește a regândi umanul (ansamblul minte-trup) în forme reconstruite. Pretențiile omnipotente de descărcare a minții umane dincolo de trup sau cele care celebrează posibilitatea existenței ca un „gând pur” sau ca o conștiință descărnată trebuie demontate din perspectiva (re)întrupării desfășurate în spațiul virtual.

Postumanul, situat în folosul și în sprijinul ființei umane, rămâne prins în cadrele umanului, însă fără vanitatea umanismului iluminist de superioritate și de dominație a umanului. Umanul, departe de a fi „demodat” sau „redundant”, este o parte integrantă a fluxurilor lumii, a vibrațiilor existențial-cognitive și a realităților sociale complexe și hibride, post-umane. Apărarea umanului în viziunea emergenței a noi forme

sintetice de viață și a progresului tehnologic trebuie asociată tendinței de criticare a umanismului, în timp ce privilegiile din cadrul sistemelor ființă umană-mașină nu mai pot funcționa. Transformarea umanului poate fi un scop nobil în sine, însă mijloacele prin care se produce acest proces trebuie să fie orientate în direcțiile umane ale eticii și ale grijii pentru celălalt. Postumanismul este pe jumătate umanism, un umanism slăbit, care acceptă faptul că ființa umană nu își mai poate menține puritatea și aroganța, și pe jumătate o postdirecție (postbiologie, postevoluție etc.) care recuperează în noi dimensiuni ceea ce este uman, de la senzorialitate și afectivitate la cunoaștere și socialitate. Securizarea umanului în cadrul postumanismului nu este însă un proces închis, ci unul permeabil și tolerant, situat permanent la interfața cu mașinalul, la granița cu alte specii și sisteme. Acest tip de postumanism este un amestec de afectivism și raționalism, de fenomenologie și tehnicism, un hibrid (uneori monstruos) între sensibilitatea corporală postmodernistă și raționalitatea științifică modernistă.

Postumanismul temperat critică idealismul transumanistilor care încearcă să se desprindă de granițele corporale și mentale ale ființei umane. Mai degrabă decât să însemne transcenderea corporealității fizice, ontologia postumană hibridizează fizicul și computaționalul în condiția virtualității. Acest tip de ontologie nu țintește la evadarea din spațiul și trupul fizice și la obținerea stadiului imaterial, nu promite eliberarea eului de limitele corporale și nu aspiră să înlocuiască realul cu teritoriul eteric al informațiilor și al telecomunicațiilor. Dimpotrivă, își manifestă dorința încorporării și unește fluxurile identității virtuale de viața, experiențele și dimensiunile corporeale, de la cele existențiale la cele sociale. De asemenea, leagă eul virtual de existența trupească, cu multitudinea aspectelor și a sensibilităților acesteia, de la senzorialitate la seducție, de la amintire la afectivitate și moralitate. Postumanismul

moderat denunță convingerile, care speră în posibilitatea ca identitatea și mintea umane să fie destruate în noile contexte posttransumane ale spațiului virtual, și utopiile prin care se exprimă credința în libertatea tehnologică nelimitată, în omni-sciință și imortalitate. Provocându-i atât pe apărătorii umanismului, care militează pentru integritatea umanului și a umanității în fața intruziunii tehnologiilor, cât și pe literații care resping cultura tehnologică, acest tip de postumanism este în același timp critic față de pretențiile exagerate și lipsite de precauție ale transumanistilor. Iată o încercare de definire a acestei direcții teoretice, o posibilă și parțială definiție care reușește însă să surprindă caracterul oscilant, utopic și distopic, al condiției ontologice și epistemologice a umanului în pragul discursiv de dincoace și de dincolo al mileniului al treilea :

Postumanismul este discursul care articulează speranțele, temerile, gândurile și reflecțiile noastre într-un timp postmileniu bântuit de prospectele legăturii aparent esențiale și cauzale ale tehnologiei cu finitudinea umanului ca o integralitate biologică, cognitivă, informațională și autonomă (Herbrechter și Callus, 2003).

Spre deosebire de transumanismul excesiv și ostentativ, postumanismul temperat recunoaște limitele ființei umane și importanța trupului în constituirea unei identități virtuale și nu dorește transgresarea cu orice preț a acestor limite în scopul evoluției și al progresului. Nu crede în revoluția tehnologică, așa cum nu cade în meditații apocaliptice pe tema invaziei trupului de către tehnologie. Postumanismul critic-moderat speră și se teme, însă nu-și pierde din vedere în nici o situație spiritul circumspect, se detașează, dar și continuă perspectivele precedente asupra condiției umane, redirecționându-le și restructurându-le. Pe linia demarată a ontologiei virtuale în privința cyborgizării, a avatarizării sau a transgenezei (cu procesele subiacente ale protezării, ale interfațării și ale

alterării genetice), postumanitatea este inaugurată ca o practică existențială de care trebuie să ținem seama. Dincolo de previziunile cu iz științifico-fantastic sau cyberspiritualist, dincolo de iluzii și utopii tehnologice, postumanul trebuie căutat în dimensiunile actuale ale corporealității. Ceea ce este cert în momentul de față este că umanul a început să fie ajustat cibernetic, biotehnologic sau genetic printr-o „cuplare” protezică sau interfațată care fie generează, fie degenerează producerea unei identități virtuale postumane. Conceperea cyborgului, a individului transgenic sau a avatarului operează ideologic și practic pe două planuri : tehnicizarea umanului și umanizarea tehnologiei. Ideologia postumană, ca orice ideologie, nu este neutră sau inocentă, ci pledează pentru hipertehnologism în același timp în care își ambiguizează subversiv perspectiva prin recursul la umanism : umanismul nu își poate desfășura obiectivele (fie „umanizarea” mașinii, fie cibernetizarea umanului, în scopuri medicale mai ales) decât prin apelul la tehnologie. Această contradicție poate fi depășită prin abordarea postumanistă temperată. Totuși, este echivoc să afirmi în ce termeni mai poate fi formulat umanismul astăzi din cauza impactului tehnologic. Umanismul se folosește de noua tehnologie fie pentru a i se opune din interiorul ei în scopul de a se fundamenta pe sine subversiv, dar în acest caz este puternic contaminat de aceasta, fie pentru a o susține în scopuri „umanitare”, în primul rând medicale și etice. În situația respingerii totale a tehnologiei, implicit a avantajelor acestora, umanismul s-ar autoexclue pentru că ar evada el însuși din problematicile actuale și nu ar adopta o ideologie.

Chiar dacă tehnologia computațională se presupune a augmenta capacitățile de acțiune ale omului și a susține pretențiile de nemurire și de omni-sciință, reversul acestei concepții este și mai dilematic : utilizarea acestei tehnologii deține un potențial al distrugerii subiectului uman și a viselor

înseși investite în această tehnologie. Ceea ce speră omul să obțină de la întrebuințarea pozitivă și constructivă a tehnologiilor informațional-comunicaționale poate să nu coincidă cu rezultatul ultim al acesteia. Deși una dintre cerințele actuale ale tehnologismului este realizarea dezideratului inteligenței artificiale, mintea umană nu se poate exclude pe sine, proiectând un univers nonuman, care, la limită, poate deveni, în această direcție, antiuman. După cum am văzut deja, unul dintre paradoxurile postumanismului este dorința de preservare a umanului și a autonomiei acestuia în cadrul sistemului om-mașină, în același timp în care se manifestă fascinația pentru procesele devenirii, ale întregeserii și ale conectării, pentru evenimentele de traversare a frontierelor existențiale. O altă latură paradoxală o constituie posibilitatea practicării postumanului în direcția docilizării corpului cu ajutorul diverselor procese prin care umanul se conformează normelor tehnosociale și în direcția subversării umane a acestor procese. Postumanul intră de data aceasta în spațiul de desfășurare al forțelor puterii (tehnostiințifice, sociale, politice), dar și al modalităților de rezistență și de subiectivitate, de la operațiuni ale dorinței biologice și culturale la construcții ale emoției artistice.

Entitățile postumane reprezintă, pe de o parte, procesele de subiectivizare a protezei, a interfeței ori a transgenei și, pe de altă parte, obiectivizarea sau artificializarea corporalității biologice și a eului uman. Pentru o mare parte a oamenilor, tehnologiile computaționale au devenit o componentă a ceea ce obișnuim să numim natură umană, deopotrivă o experiență corporală, una psihică și una socială. Proteza, interfața și transgena devin o parte a identității corporal-mentale, o parte deopotrivă integrantă și dezintegrantă. Logica postumană instituie integritatea noului organism tehnologic, însă logica umană păstrează sentimentul anxietății în legătură cu destrucțurarea corpului și cu destabilizarea identității. E vorba de

raportarea tensionată, conflictuală la prezența ubicuă sau la intruziunea tehnologiilor actuale. Spre exemplu, am văzut în ce măsură impactul subiectiv al inserării tehnologiei în corpul biologic poate consta în teama nu numai față de fragmentarea mașinală a organismului, ci și față de dislocarea tehnologică a eului²⁵. O concluzie a acestui studiu este faptul că identitatea virtuală a (post)umanului nu poate exista fără corporalitate și fără materialitate, ci, dimpotrivă, interacționează cu identitatea real-fizică. Cu toate că subiectul (post)uman consemnează trecerea de la o existență predominant solidă la una preponderent lichidă (în spiritul teoriei postmoderne) în cadrul fluxurilor mașinice, al fluidităților identității și al interstițialităților transgenice, nu trebuie să uităm de natura materialității care subzistă deopotrivă în mod fenomenologic și tehnologic. Astfel, corpul este restructurat ca biotehnologie, iar identitatea este dată de conlucrarea corporalității cu conștiința transfigurată prin relaționarea cu noile tehnologii informațional-comunicaționale. Identitatea (post)umană, ca solidaritate între materialitatea organic-mașinică, concretețea forțelor intelectului și subiectivitatea afectelor, este un proces de relații al organismului cu lumea, al minții cu trupul și al tehnologiei cu biologia. În această viziune sintetică se produce fluidizarea demarcațiilor existențiale și culturale fixe.

Identitatea postumană, cyborgică, avatarică sau transgenică, (re)configurată în dimensiunile multiple și simultane ale spațiului virtual, este prin urmare una hibridă și nomadă, produsă la nivelul global al umanității și distribuită local sau individual, precum fluxurile informațional-comunicaționale înseși. Stabilind rădăcini temporare, istorice sau locale, subiectul virtual traversează spațiile-rețele ale identității, se reconstruiește cu fiecare perindare sau se pierde identitar într-un traseu ontologic, pentru a se regăsi sau relua în altul. În ciuda afirmațiilor celor care echivalează lumea informațională virtuală cu absența spațiului, a locului sau a chipului, studiul prezent

încearcă să restabilească legătura dintre mediile tehnologice și teritoriul corporal-identitar, astfel că noțiunea (deleuzo-guattariană) de reteritorializare dobândește o importanță aparte. Există o reteritorializare a corpului și a identității, așa cum există o reteritorializare spațială a localului după excursul forțelor de deteritorializare globală. Identitatea deteritorializată prin interfațare, prin protezare sau prin alterare genetică își recapătă integritatea și se reteritorializează. Identitatea nomadă și impură a postumanului se fluidizează în spațiul virtual, devine navigabilă și se metamorfozează în topologia schimbătoare a realității înseși, este tolerantă și îngăduitoare cu marginalitatea, cu anormalul și cu diferența, este responsabilă față de „monstruos” și de singular, acceptând deopotrivă manifestarea locală, identitară, etnică, comunitară și cea globală, a alterității sau a străinului, a celui alt în oricare dintre ipostazieri: individ, etnie, rasă, specie, mașină. Marcând o asamblare de tipul conectivității rizomatice deleuzo-guattariene, identitatea virtual-nomadă a postumanului traversează informațiile cyberspațiului și intersectează fluxurile digital-corporale în dubla mișcare a unui teritoriu subiectiv: deteritorializare și reteritorializare a identității. Intensificarea proceselor de conectare, de întrerupere și de reconectare este marca identității poziționate permanent la o interfață sau într-o rețea, ca multiplicitate a întretăierilor nomade, hibride și diferențiale. Suportând intruziuni protezice, interfațări ale alterității, incursiuni ale biogeneticii, postumanul, intermediar și evolutiv, amalgamează interiorul și exteriorul, subiectivul și obiectivul, artificialul și naturalul, ficționalul și contingentul. Deopotrivă identitate și dezidentificare, identitatea postumană este o teritorializare a contradicțiilor: un spațiu al contestării și al redimensionării, o corporalitate care împuternicește și constrânge, un construct mental care deopotrivă înrădăcește și destabilizează. Aceasta pare a fi panorama modelelor corporal-identitare la granița cu tehnocultura.

Așa cum corporalitatea nu trebuie confundată cu organismul, forma sa cea mai vizibilă, ordonată și solidificată, răspunzând mișcării centralizate a trupului spre echilibru, tot astfel identitatea nu trebuie echivalată unilateral cu mintea unificatoare a subiectului. Corpul cyborgic, cel avataric sau cel transgenic aduc cu sine dezechilibrul formelor și al funcțiilor organice, al ierarhiei și al localizării biologice, îmbinarea atomului și a fluxului, devenirea și diferențierea identității. De pildă, postumanul, în dimensiunea cyborgului, nu este un corp pur, „curat” precum robotul (corporalitate strict tehnologică), ci marchează dependența mașinii de natura organică a nevoilor umane, hibridizarea, impuritatea și contaminarea biologicului de tehnologic, alături de ideologic, social, politic sau etic. Deopotrivă organic și mașinal, postumanul cyborgic, avataric sau transgenic este material: organul, proteza, interfața, gena, toate acestea încorporează subiectul virtual. Biotehnologia postumană pune subiectul în relație atât cu lumea fizică, cât și cu lumea computațională, fundamentând virtualități diverse, evoluții confluențe și metisaje identitare. Corpul și mintea virtuale stabilesc contactul subiectului cu lumea: postumanul poate fi înțeles în această direcție ca o extindere tehnologică a trupului și a conștiinței umane în lume, dar și ca pătrundere tehnologică a exteriorității și a străinătății tehnologice în identitatea umană. Postumanul devine astfel identitatea uman-tehnologică a subiectului integrat senzorial, perceptiv și mental în lumea reală și în lumea numerică, prin medierea virtualității. Relația dintre om și tehnologiile biocomputaționale este asemenea relației dintre om și realitate: subiectul se integrează/se cufundă senzorial-corporal și mental în mediu, simțurile corporale „deschizând” mintea individului către spațiul realității, precum și către spațiul mediatic. Trupul și conștiința sau simțul și rațiunea subiectului postuman nu pot fi sisteme separate: mintea este o proprietate a corpului care trăiește și moare odată cu acesta, în timp ce corpul și mintea

sunt imersate în spațiu, în mod fenomenologic. Cufundarea totală a subiectului în spațiul virtual este țelul de bază în simularea realității virtuale: conștiința și simțurile corporale conectate la interfață trebuie încorporate. Acest proces devine crucial în spațiul computațional: simțul solidității corporale nu trebuie pierdut nici chiar în mediul virtual al fluidității identitare și spațiale, mediu posibil de configurat în înțelesul de „spații emoționale” (vezi Povall, 2000). Deși mintea și simțurile corporale ale subiectului se fluidizează în spațiul virtual, permeabilitatea lor este susținută atât de materialitatea tehnologiei, cât și de cea a trupului. Utilizarea biocybertehnologiilor nu duce la dispariția corpului uman, ci la transformarea lui în trup cyborgic, avataric, transgenic integrat spațiului virtual împreună cu proprietățile mentale, de la inteligență la personalitate, și cu cele corporale, de la sexualitate și reproducere la afectivitate și emoție.

Gândirea postumanistă trebuie să țină cont de prezența sensibilității emotive sau afective, de practicile plăcerii și ale seducției în cadrul raționalismului resuscitat în spațiul virtual. De asemenea, nu își suprimă pasiunea corporală, bogăția senzorială și genetică și sexualitatea, întrucât recunoaște faptul că rațiunea nu mai poate veni singură în controlul dorinței și al pasiunilor, ci este doar una dintre multe modalități de definire a acestora. Trupul, mintea și tehnologia sunt acceptate drept atribute ale aceleiași corporealități sau substanțe identitare fluide. Spre deosebire de mașina-mecanism, celebrată în modernitate ca instrument al controlului raționalizat și al exercitării puterii în societate (asupra naturii, trupului, femeii etc.), identitățile cyborgice, avatarice sau transgenice nu pot funcționa ca o unitate sau totalitate care organizează lumea. Spre exemplu, chiar dacă este o metaforă a mașinii și o modalitate a disciplinei, cyborgul contestă deopotrivă autoritatea mașinii și supremația umană, ordinea socială, tabuurile și valorile striate ale spațiului și timpului. Prin scindarea,

ruptura și diferența care îi caracterizează, cyborgul, avatarul și subiectul transgenic prezintă atât modele ierarhice și structurale, cât mai ales tehnici contradictorii și subversive de rezistență la organizarea definitivă și implacabilă. Încă o dată, individul se ipostiază ca un „corp fără organe”, o identitate dezorganizată care sfidează integritatea, stabilitatea și universalitatea prin ansamblul eterogen de organe, interfețe, gene și proteze. Astfel, acționând contingent, parțial și flexibil, individul cyborgic încearcă să se sustragă normalizării și standardizării (ca în teoria feministă a cyborgului promovată de Donna Haraway), expunându-se sub posibilă emblemă de „organe fără corp”. Dorința mașinică determină nu doar cyborgul, ci și avatarul și subiectul transgenic să fie organisme, însă unele lipsite de organizare rigidă, aflate în devenire, în recombinație și în conexiune cu alte corpuri, organe, subiectivități, proteze, interfețe și gene. Prin urmare, intensitățile, vibrațiile și fluxurile ontologiei virtuale refuză nu numai principiile metafizice umaniste, ci și conformarea la aliniamentele sociale și politice ale puterii monopolizatoare.

Ființele virtuale, hibridizări între mașinile Turing și „mașinile dezirante”, între protezele cibernetice și „corpurile fără organe”, dar și între „mașinile viziunii” și virușii electronici, intermediază între finitudinea sau fixitatea unui algoritm computațional și deschiderea specifică unor conectări infinite și instabile. Aceste ființe intermediare refuză o interpretare dialectică și o ierarhizare spinoasă, ieșind din tiparul limbajului binar al determinismului biologic sau al tehnologiilor computaționale. Deși sunt, în principiu, universale, alcătuite din același tip de „materie” (sau globale, în perspectiva principiilor rețelei), se singularizează prin modalitatea diferențială prin care se assemblează și intră în fluxuri existențiale, adesea în mod imprevizibil și la limita stranietății. Cyborgi, avatari cibernetici, indivizi transgenici, agenți cognitivi și vietăți artificiale, toate acestea sunt ipostazieri ale unei ontologii

virtuale într-un univers, discursiv și practic, postuman. Forme ideale și simultan apariții concrete, metafore, imagini sau limbaje logico-matematice și concomitent întruchipări materiale, fluxuri haotice și ordonări efemere, entitățile virtuale întrerup șirul liniar al condiției umane și îl reconectează în noduri ontologice metise. Postumanul este o relaționare a umanului, a viului și a emoționalului la elemente și sisteme nonumane, dincolo de dualismele împământenite. Astfel, virtualul postuman se poate identifica atât cu viralul (vezi capitolul 2), cât și cu vitalul (vezi primul capitol), atât cu materialul, cât și cu imaginarul, atât cu posibilul, cât și cu realul și actualul, atât cu fenomenologicul, cât și cu mașinicul. Identitatea postumană, subiectivă, întrupată și tehnologizată, este relațională și tranzițională în sisteme spațial-corporale deschise, întrerupte, cuplând modelul ontologic deleuzo-guattarian cu paradigma conștiinței fenomenologice și cu regimul sociologic foucaultian.

Prin urmare, corporalitatea postumană poate fi caracterizată nu doar prin corelarea dintre schizo-analiză și fenomenologie, ci și prin ambivalența de descendență foucaultiană. Astfel, se înscrie în practici discursive care determină trupul să funcționeze ca un produs al puterii și generează subiectivități subversive și rezistențe materiale. Mai degrabă decât o realitate fizică și un trup biologic, spațiul virtual se conturează ca o heterotopie social-politică, cu activități ale puterii și ale contraputerii, un corp social conturat prin tactici și strategii de putere/cunoaștere atât lingvistic-discursive, cât, mai ales, instituționale și culturale. Subiectivitatea postumană este prinsă în noduri ale relațiilor de putere, într-o rețea de identități și de alterități sociale, economice, politice și ideologice, o rețea definită deopotrivă prin metode ale controlului și ale manipularii și prin contrapractici ale diferenței și ale pluralității. Corpul începe să nu mai aibă doar un caracter organic-tehnologic, ci să dobândească un caracter social-politic; cu toate acestea, perspectiva întrupării spațiale nu este pierdută

din vedere, ci continuă să se infiltreze în toate ipostazele cultural-contingente ale spațiului virtual. Cu toate că perspectiva foucaultiană a spațiului și a corpului sociale este lipsită de vederi fenomenologice, îndreptându-se mai degrabă înspre conceptul de construct discursiv-poststructuralist, maleabil și manipulabil, corporalitatea nu-și poate pierde calitățile fizic-biologice și senzoriale, în conjuncturile recent ivite, ale comunităților electronice sau ale democrației digitale. Ilustrând și concomitent chestionând subordonarea corporealității la practicile social-discursive, așa cum este aceasta întâlnită la Foucault, viziunea reconciliatoare a studiului de față dorește să propună alternative creatoare și rezistențe locale în spațiul conflictelor social-politice globale. Intenționale și active, conform modelului merleau-pontyian, conective și rizomatice, urmând paradigma deleuzo-guattariană, aceste practici susțin confruntarea dintre putere și contraputere, pe linia ideologiei foucaultiene. O perspectivă interdisciplinară trebuie să ilustreze modurile în care utilizarea tehnologiilor comunicaționale este o „extensie” a intereselor umane individuale și colective, dar și o concentrare și o reducere a acestora sub imperiul codului cibernetic binar, al controlului și al circuitelor social-politice. Tabloul acestor practici este complex și contradictoriu, cuprinzând procese ale forțelor social-politice implicate în viața de zi cu zi și în cultură, de la impuneri instituționale și dominări monopolizatoare la negocieri și inițiative marginale și interactive.

Capitolul 4

Cyberfeminismul și corpul împuternicit

Termeni-cheie: *cyberfeminism*, *gender*, *postfeminin*, *activism*, *cyborg*, *diferență*, *împuternicire*, *marginalitate*, *postcolonialism*.
Teoreticiene-cheie: Donna Haraway, Elaine Graham, Sadie Plant, Judith Squires, Rosi Braidotti, Claudia Springer, Chela Sandoval.

4.1. Varietatea și contradicțiile cyberfeminismului

Conceptul de cyberfeminism a început să se contureze la sfârșitul anilor '80 sub forma unor debateri pe marginea unor subiecte precum: identitate, autonomie, *gender*, putere și control. Utilizarea tehnologiei informațional-comunicațională oferă feminismului un cadru prielnic de fundamentare prin activism discursiv și practic, în special în suportul Internetului sau prin asumarea unei conștiințe cyborgice, proces existențial și cultural care deconstruiește opozițiile tradiționale. Ideologia cyberfeministă este influențată, pe de o parte, de teoriile fondatoare ale feminismului și, pe de altă parte, de discursurile culturii virtuale, deopotrivă în sens ontologic, epistemologic, social și politic. În primul rând, cyberfeminismul trebuie disociat de mișcările actuale de ecofeminism, mișcări care

conotează femininul cu natura și care consideră tehnologia o invazie patriarhală în lumea „naturală”. Mai degrabă decât să perpetueze conexiunea cultural-istorică dintre masculinitate și tehnostiință și să se autoexcludă din procesele invenției și ale utilizării tehnologiilor, recurgând la argumentele determinismului biologic, feminismul digital se situează în interiorul spațiului virtual pentru a-i demonta miturile și prejudecățile de gen. Astfel, își apropiază noile tehnologii informațional-comunicaționale pentru a le transforma în arme discursive și în experiențe (inter)active. Pentru orientările cyberfeministe, utilizarea tehnologiilor nu este o practică neutră sau un dat ontologic, ci este impregnată de relații sociale, politice, economice și epistemologice, de negocieri între forțe culturale, structuri de putere și subiectivități diverse. Teme feministe bine-cunoscute, precum emanciparea femeii într-o lume dominată de bărbați și accentuarea *diferenței* feminine prin care femeia se individualizează în roluri sociale specifice, se continuă în cyberfeminism. Acesta devine, așadar, un amalgam teoretic al discursurilor feministe cu discursurile tehnoculturii, dar și o practică ideologică, social-politică. Mutația cea mai importantă a acestei direcții o constituie însă abordarea *post-gender*, o abordare legitimată prin apelul la iconicitatea cyborgului. Depășirea categoriei de gen devine posibilă prin referința la procesele de cyborgizare umană, astfel încât noțiuni precum „masculin” sau „feminin” devin inoperabile în noua contextualizare culturală electronică. Putem vorbi, așadar, în cadrul acestui ultim tip de cyberfeminism de o direcție postfeministă care, în loc să portretizeze femininul (cu diferența specifică), încearcă să contureze postfemininul, o calitate identitară care nu mai disociază între feminin și masculin. Această mișcare nu este lipsită însă de paradoxuri, în contextul în care se admit în continuare ipostazierile masculine și feminine și se face apel la cybercultura destrupării și la transcendentalism cyberspațial simultan cu recursul la obsesia

corporalității, inclusiv cibernetizate, la categoriile fizice și psihologice ale sexualității și ale dorinței senzorial-viscerale.

Determinismul biologic (binar) al genului masculin și feminin pare a fi înlocuit de un nou determinism, unul tehnocultural, care propune apariția unui al treilea gen: genul neutru al cyborgului (fie în sensul unui soi de femimascuism, adică o hibridare de gen, fie în sensul unei maculări a genului). Utilizarea tehnologiilor virtuale capătă o importanță majoră în aceste condiții, întrucât conectarea tehnoculturală devine necesară pentru reformularea ontologiei și pentru generarea unei noi ideologii sociopolitice. Astfel, pe de o parte, cyberfeminismul continuă feminismul cultural al sexualismului, o ideologie „apolitică” (precum Sadie Plant), iar pe de altă parte, adoptă viziunea *postgender* a cyborgismului, o viziune intens politizată (precum Donna Haraway). Ambele orientări însă profesează depășirea limitelor ființei umane prin procesul bazării pe utilizarea noilor tehnologii informațional-comunicaționale și transgresarea constrângerilor umanismului. În același timp, propulsează azarea teoretică și practică pe natura corporală, feminină sau, dimpotrivă, cyborgică, drept singura modalitate de raportare alternativă la cultura și la existența dominantă (masculină). În cea de-a doua accepție, cyberfeminismul mizează plina ciberneticii cu politica în încercarea de a deslăși natura identității angajate informațional-comunicațional. Această problemă este, de asemenea, contradictorie, întrucât, deși chestiunea „sinelei” este asumată ca o preferință a feminismului digital, aceasta se constituie în obiectul culturii masculine occidentale în legătură cu aceleași teme ale dominației și ale autorității. Astfel, cyberfeminismul, respingând dualismul cultural occidental, respinge însăși problematica identității de la care se revendică.

Delimitările în cadrul feminismului electronic operează fie ca o ideologie împotriva subordonării la patriarhat sau rasiale (precum la Chela Sandoval), ca o ideologie politic-activă

(ca la Judith Squires sau Donna Haraway), fie ca o practică apolitică a imaginarului feminin (spre exemplu, la Claudia Springer sau Sadie Plant). Toate aceste perspective încearcă să elibereze tehnocultura și modelele corporal-identitare de sub influența și originile lor patriarhale. În acest scop, adoptă o viziune poststructuralistă și postmodernistă pe care o conjugă cyberculturii (în special ca o critică la curentul *cyberpunk*), dorind să deconstruiască binarismele cultural-filosofice din toate timpurile. Sub semnul postmodernismului și cu precădere al deconstrucției derrideene, aceste perspective ajung însă să accentueze cel de-al doilea termen al opozițiilor. Majoritatea cyberfeministelor, sub influența manifestului cyborgic al Donnei Haraway, imaginează o existență fără *gender*, înscriindu-se în direcția utopismului și a idealismului, dar dorind și să critice contextul tehnocultural masculin, capitalist. În special când rediscută problematica identității în conjuncturi virtuale, amplasând-o în direcția postmodernismului (vezi discuția despre Sherry Turkle în capitolul 2), acestea celebrează mediile computerului în ipostaza de eliberare a eului de problemele unității. Mai concret, noile poziții identitare care emerg în contextele biotehnologiei și ale ciberneticii sunt surprinse în ambivalența caracteristică printr-un discurs psihologic, psihanalitic și politic al „dorințelor digitale” (vezi Kemp, 2000a). De la femeia angajată în spațiile informatice de tipul *cyberflâneuse* (vezi Hartmann, 2000) la femeile care, utilizând calculatorul în viața de zi cu zi, ajung la un simț pronunțat al identității (vezi Matlow, 2000), se încearcă o negociere a tiparelor hegemonice perpetuate din spațiul fizic în spațiul virtual (vezi Hatfield, 2000, pentru urmărirea acestui demers). În timp ce Yates și Littleton (2001) relevă acest demers, în timp ce Yates și Littleton (2001) relevă acest demers, rolul jocurilor pe computer în relațiile sociale de tip *gender*, prin opoziția dintre mișcarea *Girl Gamer* și *Girl Games*, White (2001) sau Roberts și Parks (2001) analizează spațiile sociale MUDs și MOOs în funcție de posibilitățile de transgresare a

genului (*transgender*) și de alegere a identității avatarice (de pildă, dacă opțiunile pentru rasă, vârstă sau venit sunt facultative, avatarurile trebuie să aleagă unul dintre cele zece tipuri de *gender* în cadrul unui MOO). De asemenea, Green (2001) se focalizează asupra modurilor în care genul este înscris în multiplele contexte corporale și subiective ale realității virtuale, iar Jimroglou (2001) scoate la iveală caracterul cyborgic subversiv al subiectivității feminine în cadrul reprezentărilor vizual-digitale de tip *webcam*. Astfel, o parte a cyberfeminismului se întâlnește cu viziunea postmodernistă care contestă metanarațiunile feminității date și universale și propune în schimb imaginea multiplicității experiențelor femeii. În această direcție, teoria constructivismului social este utilizată pentru a critica discursul științific și filosofic al capitalismului patriarhal, militar și global. Cyberfeminismul se identifică, pe de o parte, cu analiza practicilor (existențiale și culturale) tehnologice în care sunt angajate femeile; pe de altă parte, cu revolta sexuală utopică prin care se speră integrarea specifică a femeilor în cyberspațiu, ca în cazul grupului australian de artă VNS Matrix (Josephine Starrs, Francesca da Rimini, Julianne Pierce). După cum se poate observa, orientările cyberfeministe sunt diverse în funcție de circumstanța urmărită și de perspectiva abordată și încearcă să scoată la lumină fie perpetuarea genului în spațiul virtual, fie introducerea de noi convenții identitar-ideologice în cadrul noțiunii de *gender*.

4.2. Feminismul cyborgic

Promotoarea feminismului cyborgic este Donna Haraway, prin publicarea răsunătorului *The Cyborg Manifesto* în 1985. Manifestul promovează ideologia eliberării feminismului prin relaționarea subversivă la practicile tehnologiei cibernetice.

În acest scop, imaginea cyborgului este propusă ca un „mit politic ironic” care subminează „dominația informaticii” (vezi Haraway, 1991, 1998) și ca o rediscutare deopotrivă a feminismului, a socialismului și a materialismului. Prezentând utopia transgresării și a emancipării cyborgice prin scenarii de tip science-fiction, această figurație se dorește a fi, în același timp, o critică satirică a ciberneticii și a noii hegemonii globale, tehnomedicale. Dar și o critică a feminismului ecologic și a celui religios, care aduc o perspectivă romantică asupra tehnostiinței prin demonizarea practicilor acesteia din urmă și care propun imaginea eliberării femeii prin redescoperirea conexiunii spirituale cu natura. Autoarea manifestului își asumă un punct de vedere politic și o metodă a „blasfemiei” pe care o dorește desprinsă de orice formă de fetișism, de imaginea masculină a cyborgului, așa cum este schițată aceasta de corporațiile cibernetice, militare, comerciale sau politice. Pornind de la realitatea tehnostiinței actuale, discursul său ia distanță față de miturile occidentale ale bipolarităților sau ale „unității originale” a ființei. Astfel, observă și demontează strategiile de cyborgizare umană (vezi capitolul 1 pentru o problematizare mai cuprinzătoare a cyborgului) prin intermediul proceselor de cuplare organism-mașină și al aplicațiilor medicale și științifice în societate, atât în straturile existențial-funcționale, cât și în dimensiunea metaforică și ficțională (cyborgismul extrapolat în literatura cyberpunk cu o întreagă imagistică). Cyborgul teoretizat de feministă leagă realul de ficțiune și de constructele culturale, social-politicul de reprezentarea științifico-fantastică. Mai mult, cyborgizarea umană este socotită a șterge opoziția nu doar dintre om și animal sau dintre existența umană sau animală și mașină, ci și dintre existența fizică și cea nonfizică, dintre vizibil și invizibilul numeric și al simulării. În această direcție, Haraway ia în considerare principalele două „unelte” de reconfigurare a corpului uman, științele cibernetice și biotehnologia, în procesele de operare

cu „translația lumii într-o problemă de codare”. Aceste procese sunt învinuite de „traducerea” universală a bitului într-un cod controlabil și instrumentalizabil, inclusiv la nivel genetic. Astfel că entitățile mediate cibernetice ridică problema încorporării mental-fizice într-un sistem social și politic individual sau colectiv controversabil.

În momentul în care discursul teoreticienei se ideologizează, nelimitându-se doar la simpla schițare a digitalizării vieții contemporane, lucrurile se complică. Haraway radicalizează discursul cyborgic, împingându-l la o limită criticabilă, legându-l de practicile activiste, social-politice ale femininului și de o încercare de schimbare a percepției asupra feminismului însuși. Imaginea ontologică a cyborgului începe să se constituie din acest moment deopotrivă ca o epistemologie militantă și ca o ideologie feministă postmarxistă și postfuturistă. Această ideologie este cuplată cu o viziune *postgender* asupra ființei și culturii. Noua ontologie uman-tehnologică a cyborgului este înscrisă într-o paradigmă a dominării și a decorporalizării (masculine, capitaliste etc.), dar o paradigmă posibil de instrumentat în vederea unei rezistențe ideologice la tacticile puterii. Aici se aude vocea feministă a autoarei. Cyborgul este integrat în practicile cibernetice generatoare de „voință de putere” și nu este opus colajului identitar social și condiției postsexuate. Mesajul este că feministele pot folosi imaginarul cyborgic nu doar în scopul criticării situației tehnostiințifice autoritare (se înțelege, masculine), ci și în scopul „împuternicirii” femeii. Atât ontologic, cât și ideologic, se consemnează ruperea condiției cyborgice de tradiția occidentală a patriarhatului capitalist/alb, care legitimează ceea ce autoarea numește „informatica dominării”. Organismele cibernetice sunt socotite, din această perspectivă, „hărți ale controlului și ale identității”, ale protezării și ale interfetării, ale inteligenței artificiale și ale procedurilor decizionale electronice, ale controlului politic și ale opoziției față de putere. Figurația „monstruoasă” (vezi Haraway,

1992) a cyborgului devine, în aceste cazuri, o imagine sau o metaforă cu un impact puternic asupra cunoașterii, subiectivității afective și formelor puterii, o strategie feministă de intervenție în matricea dominației masculine din tehnostiință și din cybercultură. Dincolo de posibilele critici, de la relativismul moral la radicalismul construcției sociale, manifestul feministei reușește să facă din mitul sau iconul cyborgului o parte a politicii tehnostiințifice. Acest tipar politizat al feminismului merge în direcția secularizării și tehnicizării ființei umane, tipar ilustrat prin mult citata afirmație a Donnei Haraway: „Prefer să fiu un cyborg decât o zeiță” din finalul manifestului. Faptul că feminista ar prefera să fie cyborg, și nu zeiță aduce în prim-plan posibilitatea opțiunii nu doar existențial-metaforice, ci și ideologice a femeii. Bănuim că iconul cyborgului devine, în acest tip de discurs, arma cu care apare feminismul pe câmpul de bătălie al tehnoculturii actuale. Este vorba, în primul rând, de o posibilă replică subversivă a cyberfeminismului la condițiile existențiale și culturale ale tehnicismului social și politic. Prin această replică se dorește subminarea ideologiei puterii cibernetice din interior, astfel că femeia se vede nevoită să riposteze prin încorporarea tehnologică și, implicit, prin împuternicire. De data aceasta, trebuie să înțelegem termenul de încorporare nu doar ontologic și cultural, cu sinonimul de întrupare (a vieții ca și prin trup), ci și social-politic. Astfel, avem de-a face cu o mișcare dublă: pe de o parte, încorporarea în structuri ale disciplinei și ale controlului de tip militar, iar pe de altă parte, rezistența subversivă și opoziția la această încorporare prin preluarea puterii. Se pare că cyberfeminismul utilizează înseși armele tehnologismului capitalist (de la terminologie și discurs la practici existențiale și culturale) pentru ca, după momentul încorporării, să întoarcă armele înspre structurile puterii. Fețele puterii sunt însă multiple în spațiul tehnologiei virtuale: de la tentativele de cenzurare a Internetului de către

guvernul chinez, dar și de către guvernul american, de la monopolul economic al marilor corporații tehnologice la presiunile grupurilor de interese și la goana după capital informațional a capitaliștilor. Poate tocmai de aceea feminismul adoptă mai multe măști pentru a rezista și a se opune puterii.

4.3. Alte modele ale cyberfeminismului

Pe cât a fost de influent manifestul Donnei Haraway, pe atât a fost de criticat (vezi, de pildă, o raportare, din interiorul mișcării, referitoare la cyborg în Kunzru, 1997). La polul opus discursului feminist cyborgic se situează alte teorii ale feminismului digital. Una dintre replicile la adresa feminismului care promovează figura cyborgului vine din partea modelului „zeiței”, un model inspirat de Luce Irigaray și adaptat noilor contexte tehnoculturale de către Elaine Graham (2001). Faimoasa replică a Donnei Haraway de la sfârșitul manifestului cyborgic prin care aceasta își manifestă preferința pentru existența de tip cyborg este criticată prin faptul că reintroduce un nou dualism privilegiator, de genul secular vs religios. Astfel, replica ajunge să fie inversată în sensul optării pentru existența de tip zeiță. În același timp, deopotrivă figura mitică și nonumană a zeiței și figura „monstruoasă”, hibridă și postumană a cyborgului pot fi instrumentate de cyberfeminism, întrucât ambele stabilesc o legătură între uman și nonuman (transuman), între immanent și transcendent sau între material și spiritual. Ambele iconuri chestionează noțiunea de puritate ontologică în condițiile hibridării ființei și sfidează conceptele de uman și de masculin, de normă (divină sau militară, guvernamentală, medicală etc.) și de umanism occidental. De asemenea, ambele modele corporal-identitare și social-politice sunt mărci ale liminalității existențiale și culturale, ale ființei intermediare între finit și infinit, pământ și cer, fizic și ideal sau visceral și

mental. Ambele modele preferă să destructureze binarismele dintre natură și cultură, trup și minte, abstract și concret sau sacru și profan, decât să fie echivalate cu imaterialitatea și perfecțiunea ideală. Astfel, reînnoirea simbolică a noțiunii de zeiță poate fi alăturată tendințelor, pe de o parte, materialiste, iar pe de altă parte, metafizice și cvasiteologice ale iconului cyborgului (vezi în capitolul 3 discursul transumanist în latura de spiritualism tehnologic), tendințe de eradicare a bipolarităților existențiale și culturale. În fine, ambele modele corporal-identitare sunt postumane, postfeminine și *postgender* (sfidând opoziția feminin vs masculin), chiar dacă unul instaurează o paradigmă ideologică seculară, păgână și intenționat „blasfematoare”, iar celălalt o paradigmă ideologică religioasă.

Am văzut deja o mostră din modul cum funcționează dinamica discursivă, inclusiv polemică, a acestei mișcări. Cyberfeminismul nu se dovedește a fi o mișcare unitară și unidirecțională, ci una multiplă și divergentă. În interiorul acestei mișcări există mai multe direcții, inclusiv voci critice care subminează mișcarea însăși și care dinamizează tiparele, ajunse dominante, în cadrul cyberfeminismului. Spre deosebire de feminismul digital *hard*, cyborgic și politic al Donnei Haraway, Sadie Plant (1996, 1997) adoptă un cyberfeminism *soft*, apolitic, preferând să rediscute principiile feministei Irigaray și ale psihanalizei în contextele culturale dominate de codul binar al tehnologiilor cibernetice. Dacă cea dintâi uzează de o ideologie cu rol eliberator prin chestionarea epistemologiei iluministe a dualismelor de gândire, cea de-a doua se limitează la denunțarea cunoașterii unitare a marxismului și a freudismului. Nu dorește să se desprindă de feminismul lui și a freudismului. Nu dorește să se desprindă de feminismul lui și a freudismului. Nu dorește să se desprindă de feminismul lui și a freudismului. În timp ce pentru Haraway, feminismul cyborgic înseamnă

dislocarea dualismului organic-mașinic sau a binarismului materialism-idealism în înțelesuri existențiale și social-politice, pentru Plant, feminismul digital este o ocazie de implementare a unui transcendentalism feminin. Autoarea nu dorește să utilizeze Internetul și noile medii virtuale în scopul ștergerii diferențelor de gen, ci, dimpotrivă, în vederea accentuării specificității subiectivității feminine. De pildă, iconul matricei sau al rețelei este utilizat cu sensul de țesătură. Din această perspectivă, poziția feministei poate fi criticată din cauza unui esențialism *gender*, a unei replicări a dihotomiilor ontologice și ideologice de gen. Deși propune un model de lume mai bună pentru femei prin evidențierea trăsăturilor specific-diferențiale, Plant nu-și politizează poziția ideologică, rămânând într-un stadiu al analizei ontopsihologice în cadrul feminismului. Din punctul de vedere al feminismului activist, acest lucru nu poate fi decât o inadvertență de aderare la mișcare: nu se concentrează suficient asupra conflictelor și ambiguităților relaționării femeilor la noile medii și nu propune sugestii de strategii feministe. Autoarea reușește să zdruncine anumite puncte comune și prejudecăți ale culturii masculine și să dovedească rolul femeii în dezvoltarea tehnologiilor, însă nu discută modul în care funcționează genul în cadrele sociale, economice și politice *hard* și nu oferă cadre de intervenție sau de rezistență activă a femeii în contextele ciberneticii. Totuși, spre deosebire de modelul cyborgic *postgender* promovat de Donna Haraway, tiparul „țesătoarei”, subînțeles de la Sadie Plant, are un grad mai mare de utilitate în existența actuală (în ciuda conotației tradiționaliste, occidentale a termenului). Discursul celei din urmă nu se dorește a fi unul revoluționar, de ruptură de modernitatea tehnoculturală, așa cum este discursul celei dintâi. Dimpotrivă, Sadie Plant caută să „țasă” o continuitate și să creeze un păienjenis, o „rețea” din momentele istorice ale evoluției tehnoculturale (amintim că termenul *web* din limbajul Internetului – *world wide web* – provine din *cobweb*, care, în engleză, înseamnă „pânză de păianjen”).

După cum am observat deja, cyberfeminismul continuă și aprofundează teorii postmoderniste sau poststructuraliste și unele teorii cyberculturale precum multiplicitatea identităților virtuale, subiectivitățile alternative la practica puterii, parodia și ironia subversivă sau trecerea de la umanism la postumanism. Astfel, direcțiile cyberfeministe se înscriu în direcția demontării distincției minte-corp și proliferază discursuri despre trup și încorporare în conformitate cu paradoxul hipervizibilității corporale. În ciuda reprezentării și a simulării exhaustive a trupului, acesta rămâne o entitate vie și viscerală; în pofida triumfului simțului vizual în *media* și în discursurile postmoderne, senzorialitatea întrupării este contrapusă „tiraniei privirii”. La confluența dintre perspectiva material-concretă asupra corpului și cea simbolic-reprezentatională se află punctul de vedere al feministei Rosi Braidotti (1994, 1996). Pentru aceasta, utilizarea tehnologiilor Internetului sau ale realității virtuale nu înseamnă eliberarea de constrângerile de gen, ci adâncirea polarității dintre sexe; nu înseamnă universalism, destrupare, transcendență și falocentrism, ci poziționare subiectiv-fizică, contingentă și rezistență ideologică. Dacă la Donna Haraway metafora discursiv-politică este cyborgul, la Sadie Plant tropul este „țesătoarea” rețelei rizomatice, la Elaine Graham figurația identitară este zeița, iar la Rosi Braidotti iconul feminist este „subiectul nomadic” (vezi capitolul 2 pentru o discuție mai extinsă a nomadismului). În ultimul caz, avem de-a face cu o întâlnire între postmodernism și feminism prin provocarea noțiunii de subiect unitar, stabil și universal, dar și cu o interfață culturală între mamă, monstru și mașină. Nereducând subiectivitatea feminină la ontologic și biologic, ci deschizând-o înspre politic și cultural, cyberfeminista încearcă să resitueze în mod pozitiv identitatea femeii în contextul destructurării ideii de subiect. Noțiunea de *mașină* primește o conotație socială, politică, științifică și discursivă, în timp ce tropul monstrului este aplicat diferenței și devierii

de la normă, dar și coexistenței dintre normal și anormal, dintre adorare și oroare, dintre afectiv și rațional. În aceste condiții, cyberfeminismul își poate articula perspectivele alternative ale subiectivității sociale și politice: diferența ca deviere sau ca amenințare, ca opoziție la orice formă de dominare, o diferență în aspectul de calitate pozitivă. Chiar dacă recunoaște că accentuarea diferenței feminine poate conduce la aserțiuni esențialiste, autoarea acceptă asumarea acestui risc în vederea adoptării unei strategii politice de către femei. Feminista reușește să racordeze proiectul politic al subiectivității nomadice la dimensiunea diferenței sexuale și să propună o contrapozitie pozitivă și constructivă la discursul „falogocentric”. Dacă discursul teoreticienei suferă de același extremism conceptual specific feminismului, modelele practice oferite par mult mai bine ancorate în pragmatica existenței actuale. Aceste modele practice sunt viabile și utile, păstrând în același timp și figuralitatea metaforică a nomadismului tehnocultural.

Alte autoare critică cyberfeminismul din interiorul mișcării. De pildă, Judith Squires (2000) este sceptică față de cyberfeminismul promovat deopotrivă de Donna Haraway și Sadie Plant. Le reproșează acestora pozitivismul, preferențialismul și exclusivismul, de pildă, viziunea conform căreia cyborgul feminin este singurul tip de cyborg. Squires adoptă o ideologie a pesimismului în legătură cu cyberfeminismul la care aderă și pe care simultan îl critică. Opinia sa este că cyberfeminismul, coroborat ciberneticii și cyberpunkului (vezi, spre exemplu, Balsamo, 1993), nu reușește să schimbe relațiile de putere existente, ci doar să reinterpreteze actualele procese ale puterii în noi forme de manifestare. Cyberfeminismului i se reproșează că nu este o mișcare practică și că se limitează la o apologie tehnologică a eliberării, pe de o parte, hibrid-cyborgică, iar pe de altă parte, transcendentalistă. Aceeași mișcare este incriminată de refuzul absolutist al ideilor iluministe în proiectul lor de raționalism plural-democratic. Suspiciunea

teoreticienei se îndreaptă înspre relația dintre masculinitate și tehnologia computerului, astfel încât teama sa este una față de complicitatea patriarhat-mașină. În viziunea sa, cybercultura, ca un montaj de feminism digital, știință cibernetică și cultură cyberpunk, poate să degenereze într-o formă de subordonare masculină a epistemologiei care relaționează mintea umană computerului. Cyberfeminismul teoreticienei se angajează în luarea unei poziții active față de tehnologism și se diferențiază de perspectiva cyberpunkului. Această orientare științifico-fantastică este învinuită, la rândul ei, că integrează tehnologismul într-un colaj al hedonismului și al contraculturii, rămânând important în aspectul estetic al metaforei care unește biologicul cu electronicul, însă fiind delegitimată prin ignorarea problemelor politice ridicate în legătură cu ambiguitatea controlului și a puterii. Un alt reproș atribuit curentului cyberpunk îl constituie neglijarea abordării femininului în egală măsură cu abordarea masculinului. Astfel, cyberpunkul, chiar dacă are o orientare subversivă în raport cu continuitatea om-mașină, este interpretat ca o orientare reduționistă a problematicei masculin-feminin. Concluzia sa este că imaginarul cyborgic, departe de a explora un ideal *postgender*, cultivă crearea de corpuri puternic masculinizate. Acest punct de vedere al lui Judith Springer se întâlnește cu perspectiva Claudiei Springer (2000). Aceasta din urmă, analizând reprezentarea cyborgului în cultura populară, observă faptul că limitele de „gen” sunt păstrate chiar dacă bariera dintre om și mașină este depășită. Pe de o parte, reprezentarea cyborgului feminin este masculinizată, ca în exemplul personajului Sarah Connor, „femeia falică” din filmul *Terminator*. Pe de altă parte, cibernetizarea umanului este contradictorie întrucât, deși problema genului se presupune a dispărea, reprezentarea umană este mai evidentă fie prin umanizarea cyborgilor, fie prin preocuparea față de problemele specifice umane ale dorinței și ale sexualității. Prin urmare, dacă, pe de o parte, cyborgul

feminist are o înfățișare militarizată, feminitatea pierzând teren în favoarea masculinității, pe de altă parte, cyborgul își definește mașinitatea prin recursul la o conduită cu tendințe umane sau umaniste.

Împărtășind această perspectivă a Claudiei Springer, Squires (2000) se întreabă dacă viziunea curentului cyberpunk (și implicit a feminismului cyborgic) ar trebui tratată sub aspectul său rebel și critic sau sub latura sa evazionistă și complice cu dinamica puterii cibernetice. În ciuda tradiției feministe de a demonstra că tehnologia este codată în termeni patriarhali și în ciuda referințelor sexualiste ale cyberpunkului, cerința teoreticienei este ca iconicitatea cyborgului să nu fie doar „o altă jucărie pentru băieți”. Ironia este evidentă în acest punct, iar soluția propusă în cadrul direcționării imaginarului cyborgic este una cu două sensuri. Într-un sens, viziunea cyborgului se pretează a fi utilizată pentru a extinde procesul de conștientizare a potențialului noilor tehnologii. Într-un alt sens, ideologia cyborgului necesită a se desfășura ca o credință politică în practicarea democratică a acelorași tehnologii. Astfel, imaginea cyborgului, deopotrivă ca simptom și critică, trebuie manevrată subversiv în sensul economic-social al „împuternicirii” politice. Aderarea democratică are în vedere atenția atrasă asupra structurilor de putere care sunt pasibile de a distruge afirmarea de sine și asupra potențialului de erodare a dihotomiilor de gen ale sinelui. Discursul promovat de Donna Haraway nu ar fi decât un mit politic și nu ar avea finalizare și practicabilitate. Prin urmare, teoreticiană propune o abordare a mitului politic împreună cu practica politică. Din acest punct de vedere, activismul lui Judith Squires se desprinde de apoliticismul Claudiei Springer sau al lui Sadie Plant, apoliticism care, păstrând opozițiile binare tradiționale în cadrul analizei modelului de „cyberconștiință”, nu poate produce o ideologie practică a eliberării. Chiar dacă analogia minții umane cu patternul computațional funcționează ca o

critică a conștiinței etajate a psihanalizei sau ca o critică a cartezianismului separării trup-minte, femeile puternice, conectate la tehnologia *hard*, și masculinizate ale Claudiei Springer nu pot schimba contextul actual al controlului și al violenței cyberculturale. Astfel, o direcție a feminismului digital critică „visul masculin” al destrupării întâlnit în cultura cyberpunk, în cercetările roboticii sau ale inteligenței artificiale, propunând în schimb evaluarea întrupării feminine la interfața monitorului și transformarea elementului personal în politic (celebra teză *the personal is political*). Metafizica cyberspațiului, așa cum este aceasta conturată, de pildă, de către Michael Heim, este criticată ca discurs al eliberării evazioniste a identității în virtualitate, în timp ce alternativa propusă constă în negocierea relațiilor de putere.

4.4. Internetul și împuternicirea femeilor

Direcțiile cyberfeminismului se îndreaptă și spre evidențierea modului în care femeile sunt împuternicite în suportul Internetului în viața de zi cu zi (vezi, de pildă, Wendy Harcourt, 2000, sau Gillian Youngs, 2001). Dacă unele cyberfeministe consideră că în cyberspațiu se manifestă nu doar viziunea binară de tip *gender*, ci și ostilitatea față de femei, excluderea sau dominarea, altele promovează mediul noilor tehnologii sau comunicaționale drept „un nou spațiu pentru femei”. În timp ce pentru cele dintâi, divergențele de gen sunt propagate în cyberspațiu, un mediu de tip *hipergender* prin exagerarea feminității și a masculinității, pentru cele din urmă aceste problematici de *gender* nu mai operează în spațiul virtual. Mai mult, dacă primele sunt, precum hackerii, „dușmanul din interior” (*the enemy within*), propunând imaginea cyborgului bisexual pentru subminarea și revolta împotriva sistemului, ultimele acceptă promisiunea *postgender*, inclusiv posibilitatea

de decorporalizare cyberspațială și de schimbare a identității după bunul-plac (inclusiv în comunitățile feministe online). Astfel de perspective iau în considerare modalitățile în care femeile se angajează în mod practic în activități online, sunt solidare și active, nefiind dispuse să fie excluse din cyberspațiu. De asemenea, vor să demonteze miturile conform cărora femeile sunt, în contextul Internetului, simple obiecte ale pornografiei și ale dorinței masculine sau obiecte de consum în condițiile în care doar bărbaților (în special albi, educați și înstăriți) li se permite participarea activă. Astfel, evitând să fie pasive și obiectual-vizuale, femeile sunt vizibile în modalitățile în care acționează online, se organizează și se solidarizează. Analizele de felul acesta sunt pragmatice, etnografice și empirice, relaționând teoria cu practica în mod intrinsec. Dacă o parte a cyberfeministelor au o retorică a victimizării (de la circumstanțele online ale ignorării la cele ale hărțuirii), ca urmare a echivalării faptului de a fi neconectat(ă) cu faptul de a fi iliterat(ă), cealaltă parte îmbină practica în rețea cu o retorică a împuternicirii, inclusiv în accepția de separare a vieții online de problemele fizice și sociale ale lumii offline. În această ultimă situație, comunitățile virtuale create de femei sunt analizate fie în direcție etnografic-practică, fie în utopia eliberării identitare în mediul Internetului. O problematizare a acestei discuții de *gender* online ia în considerare modul în care femeii i se atribuie un statut marginal în priceperea tehnologică, un rol deficitar în raport cu abilitățile tehnice masculine ori chiar o incompetență tehnică (evident, o presuposiție care poate fi ușor demontată). Perspectiva așa-numitelor deficiențe feminine și a prezenței scăzute a femeilor online are în vedere educarea femeilor pentru a se mula pe cerințele tehnologic-informaționale, o perspectivă eronată care nu ia în calcul posibilitatea alternativă a realizării unui design care să atragă femeile în spațiul virtual.

În istoriile tehnoculturale, relația dintre femei și tehnologia computațională este socotită a începe în secolul al XIX-lea, grație Adei Lovelace, deși originea narativă a Internetului cunoaște o serie de rădăcini presupuse a exclude participarea femeilor: militare, academice, ingineresti și industriale. Sensibilitatea la problemele de *gender*, în contextele spațiului virtual, recunoaște interrelaționarea dintre retorica tehnologismului și acțiunea socială, inclusiv politic-democratică, comercială și culturală. Fie că urmărește celebrarea activității subversive a femeilor online, fie că se angajează să conteste practicile de excludere, violență și hărțuire, cyberfeminismul este o multiplicitate de voci care se întind de la utopism la distopism. Dacă perspectivele cyberfeministe optimiste descoperă noi posibilități pentru conexiune rizomatică și pentru democrație și noi spații publice în rețea doar pentru femei, această descoperire înseamnă cel mai adesea neglijarea problemelor realității fizice și virtuale, de la corporatism la globalism, de la comercialism la rasism. Aceste probleme sunt omise în retorica utopică a feminismului digital, o retorică incapabilă să demonteze contextul electronic al legiferării politice, al normalizării sociale și al puterii economice. De pildă, Michaelson și Pohl (2001) analizează modul în care comunicarea prin e-mail neutralizează stereotipiile de *gender* din cadrul unei conversații față în față, oferind o șansă femeilor pentru cooperarea în rezolvarea de probleme. Sau Youngs (2001) observă cazul implicării femeii în politica internațională grație interconectivității netului, în timp ce Vehviläinen (2001) stabilește conjunctura comunității virtuale de femei. Deși numeroase grupuri activiste de femei pe Internet au succes în dezbaterile și în rezolvarea unor probleme, de la cele legate de cancer la cele ce țin de violența în familie, ele nu pot schimba, prin atitudinea utopică, conjunctura social-politică în întregul ei.

De cealaltă parte se întind perspectivele cyberfeministe distopice pentru care Internetul este un nou mediu al victimizării

femeii prin agresiunea pornografică și prin hărțuirea sexuală. Concluzia acestora este că astfel de acțiuni ostile și periculoase pentru femei sunt menite a exclude prezența femeii online și a generaliza atmosfera n-etichetei sau a eticii computerului (vezi, spre exemplu, Adam, 2001) și a dominației masculine. Această versiune distopică a feminismului digital nu este lipsită de critică, precum versiunea utopică. Astfel, este contraproductivă pentru feminism, în condițiile în care pericolele întâlnite în cyberspațiu pot determina femeile să stea departe de acest mediu, iar femeia nu este considerată decât o victimă pasivă (vezi, de pildă, Scoot, Semmens și Wilbughby, 2001). Punctele sensibile și barierele socotite a împiedica prezența femeii în spațiul virtual sunt absența educației tehnice, lipsa timpului, teama de hărțuire, propensiunea înspre privat și absența unui design atrăgător și „prietenos” cu genul feminin. Constrângerile locale, temporale, educaționale și de forță de muncă manifestate în dauna acțiunii online a femeilor sunt analizate în contextul globalizării și al destrupării. Dincolo de aceste neajunsuri și dezavantaje, spațiul rețelei este utilizat pentru transformarea femeilor în cetățene active care subminează dominația puterii și consumismul pasiv. Atât laturile pozitive, cât și cele negative surprinse în relaționarea dintre feminitate și contextul social al Internetului se află legitimate prin analize concrete și empirice și adesea se află la confluența dintre spațiul online și spațiul offline, dintre afirmarea și acțiunea locale și distribuirea globală. După cum se poate vedea, cyberfeminismul este o mișcare cu direcții contradictorii, însă acest lucru nu trebuie înțeles în sens negativ; dimpotrivă, paradoxurile și conflictul de idei din interiorul mișcării îi asigură acesteia o dinamică și o deschidere notabile. Împuternicirea femeii se poate face în numeroase feluri, iar modelele existențiale și ideologic-politice sunt, adesea, dovezi de corpuri împuternicite în spațiul tehnologiilor virtuale. Procesele de încorporare a ființei umane la interfața acestor

tehnologii devin, în astfel de cazuri, procese de împuternicire a femeii în viața socială, în tehnocultură și în politică. Un astfel de context este Internetul, rețeaua informațional-comunicațională în care corpul femeii se poate împuternici în mod alternativ și în sens constructiv, rezistând la discursurile și practicile puterii dominante de orice tip. În momentul obținerii acestui echilibru în împărțirea puterii, discursul feminist slăbește, devenind un soi de postfeminism difuz și realist, dincolo de radicalismele supărătoare care uneori îl umbresc.

4.5. Postcolonialismul și diferența

Alte autoare relaționează problematica feminismului digital de postcolonialism, criticând mișcările feministe care sunt centrate pe viziunea filosofică occidentală și care esențializează tiparul genului (*gender*) prin faptul că perpetuează tradiția și standardele albilor și ale înstăriților (vezi Gajjala, 2001). Aceste autoare nu își focalizează atenția doar asupra experiențelor cibernetice ale femeii, ci și asupra încrucișării dintre multiplele categorii ale identității precum rasa, clasa, geografia, etnia. Noțiunea de corp împuternicit începe să capete și alte sensuri, în afara celor care denotă dualismul feminin vs masculin. Astfel, aceste autoare doresc să evidențieze modul în care relațiile puterii și ale hegemoniei sunt duplicate în contextele cyberculturale, atribuind anumitor categorii umane statutul invizibilității, al tăcerii sau al nonreprezentării. În același timp în care demontează caracterul universal și esențialist al constructului femeii occidentale, după mulajul tiparului masculin hegemonic, subliniază potențialul contestării locale care emerge din condiția marginalității. Procesul de accentuare a diferenței dintre bărbați și femei, de la diferitele moduri de cunoaștere până la variile modalități de comunicare și de interacțiune online, este socotit unul esențialist și exclusivist

(promovând punctul de vedere al femeii universale), dar și pericolul în tentativa de impunere a unor noi bipolarități și scheme comportamentale. Chiar dacă instrumentarul terminologic și imaginarul postcolonialist este identic, până la un anumit punct, cu discursul feminismului, lucrurile se complică prin introducerea unor noi parametri în ecuație, parametri care compun ideologia multiculturalismului. Postcolonialismul digital urmărește, pe lângă împuternicirea femeii, și împuternicirea celuilalt, a alterității multiculturale.

Procesului de absolutizare a femeii occidentale i se opune un discurs incluziv, prin integrarea în spațiile matricei a vocilor și a practicilor alterității. Spre exemplu, Internetul devine mediul globalității multiculturale prin excelență, spațiul prin care ființa străină își poate sublinia specificul sau, dimpotrivă, universalitatea, își poate etala și dovedi identitatea și alteritatea prin tehnicile asemănării și ale diferențierii. Conceptul de diferență este unul important nu doar în discursul feminist, ci și în cel postcolonial, alături de noțiuni precum devenire și nomadism. Diverse etnii își pot face auzite vocile pe Internet, fie în mod individual, fie în mod colectiv, prin intermediul comunităților virtuale. Discursul destrupării în virtualitate nu intră în această schemă, după cum nici discursul posibilității de eradicare a ierarhiei sociale și a structurilor politice. Marginalizarea unei părți a populației după criterii economice, sociale și politice este reliefată mai ales în analiza comunităților virtuale ale rețelei, în interacțiunile online. Rezultatul este socotit a fi divizarea lumii în „bogații informatici” și „săracii informatici”, categoria din urmă incluzând și oamenii de culoare, slab vizibili sau reprezentabili în lumea cibernetică. În acest sens, discursul cyberfeminist este criticat el însuși de adoptarea unei viziuni esențialiste a femeii occidentale, în sensul că femeile de culoare rămân categoriile defavorizate prin privilegierea viziunii occidentale asupra femeii, o perspectivă stereotipă, fără problematizări

de locație, rasă, clasă sau sexualitate și fără acceptarea Celuilalt și a Celeilalte. Identificarea problemelor unilaterale de *gender* (în special prin diferențierea între feminin și masculin) și identificarea cu un singur tip identitar, în lipsa evaluării problemelor de locație existențială și culturală, sunt considerate practici restrictive. Mai mult, procesul identificării (fără posibilitatea diferențierii) este o formă de negare a altor modele de identitate și de comportament: unicul construct de femeie acceptat online este supus criticii și reconstrucției prin promovarea altor modele de feminitate și umanitate. Esențializarea unei viziuni a femeii occidentale, caracterizate printr-un anumit stil al discursului și al conduitei online (unul „prietenos”, grijuliu și gentil), este respinsă ca un fenomen care construiește anumite așteptări, pozitivități și comportamente, în dauna altora, catalogate drept violente sau nepoliticoase. Astfel, definiția universală a feminității (femeia albă, heterosexuale, înstărită și educată) întâlnește o contrapozitie a redefinirilor multiple, active și subversive. Fie că este vorba de lucrările de artă pe computer transformate în instrumente de exprimare a alterității postcoloniale (vezi Grossberger-Morales, 2000), fie de acțiunile concrete de a evidenția faptul că cyberspațiul nu este doar supus divergențelor de *gender* și ostil intervenției femeii, ci și disonanțelor de rasă, cyberfeminismul postcolonial ilustrează varietatea tiparelor reprezentationale și a strategiilor locale ale femeilor (mai curând decât cele ale Femeii, „eternul feminin”). Internetul devine, astfel, modalitatea de vizibilitate locală, dar și de inserare a localului în globalitate, de împuternicire a diverselor tipuri de alteritate. Corpul, indiferent de culoare, poate fi împuternicit în rețea.

De pildă, Chela Sandoval (2000), cuplând feminismul digital cu feminismul postcolonial, lărgeste noțiunea *cyberfeminismului* prin deschiderea acesteia înspre „metodologia asupririi”. E vorba de o asuprire din motive rasiale căreia îi

opune o conștiință marginală opozițională pentru „supraviețuirea în condițiile tehnoumane” ale dominației transnaționale. Conștiința cyborgică devine în acest caz un concept legat de strategiile opoziționale ale grupurilor asuprite prin intermediul tehnologiilor comunicaționale ale puterii. Teoretizarea acestei conștiințe diferențiale se adresează noțiunii de *dragoste*, în contextul supraviețuirii și al rezistenței față de condițiile impuse de cultura transnațională a lumii dominante. Spațiile virtuale devin, în acest context, spații ale afecțiunii și ale grijii pentru celălalt, în special în ipostaza comunităților virtuale. Acesta este un model al împuternicirii constructive, în care trupul nu este „lăsat în urmă”, ci, dimpotrivă, intră în paradigma tehnoculturală a vizibilității, oferind un posibil cadru alternativ la formele autoritare de putere. Astfel, conștiința cyborgică, definită drept „o întrupare tehnologică a unei forme particulare de conștiință opozițională”, se constituie în „metodologia asupritelor”. Din perspectiva acestei metodologii, Sandoval apropie cyberfeminismul lui Haraway de feminismul Lumii a Treia, ca forme de rezistență sau ca practici de energie și forță care generează la rândul lor „tehnologii opoziționale de putere”, atât psihice, cât și de comportament social. Sandoval își construiește întregul discurs ideologic în jurul afirmației lui Haraway, „Noi suntem cyborgii”, reformulând accepția pronomelui personal „noi” în contextul conectării identitare și al pericolului imperializării unei (singure) figurații de identitate. Prin urmare, astfel de perspective care cuplează feminismul digital la postcolonialism urmăresc introducerea unei viziuni plurale, dialogice și democratice asupra identității (o metodă de „dezidentificare” – vezi Gajjala, 2001), dincolo de paradigma existențială și culturală de tip excludere, negare și respingere. Analizează situațiile de marginalizare online, circumstanțe care repetă problemele similare din spațiul realității fizice, cartografiază prezența sau absența diverselor voci locale în paradigma globalizării și relevă

strategiile subiective de rezistență la forțele corporatiste ale puterii. Relocalizează subiectivitatea umană și feminină în spațiile virtuale, conform tiparelor marginalizării, ale agresiunii și ale inegalității.

În continuarea manifestelor presupus revoluționare ale marxismului și ale futurismului, cyberfeminismul și postcolonialismul adaugă noi manifeste ale tehnostiinței. În același timp, aceste direcții oferă modele de existență, comportament și etică pretabile practicilor diverse și divergente care se derulează în spațiul virtualității. Toate aceste orientări nu doar teoretizează rolul utilizărilor diverse ale tehnologiilor, ci atribuie acestor practici înțelesuri sociale și politice, sensuri alternative și strategii opoziționale. Cyberfeminismul extinde noțiunile ideologice ale conceptului de *gen* în contextul științei cibernetice, însă principala sa preocupare rămâne împotrivirea față de dominația operată de utilizarea tehnologiei digitale asociate patriarhatului și imperialismului. Donna Haraway surprinde poate cel mai bine această problematică a controlului sau a puterii prin definirea cyborgului drept interfața autonomiei cu automaticul. Totuși, în ciuda vocilor care afirmă dispariția asimetriilor de *gender* în spațiul virtual, polaritățile de gen se pot întâlni la interfața numerică. În același timp în care se poate afirma că cyberspațiul este unul masculin prin design, prin orientare tehnostiințifică și prin utilizare, se poate replica faptul că același tip spațial este feminin prin rețeaua-pântec, prin pluralitatea locațiilor și prin nedeterminarea granițelor. În același timp în care se critică originea american-imperialistă a Internetului, rețeaua poate fi utilizată pentru împuternicirea celuilalt. Inclusiv din acest punct de vedere, teoria și practica tehnoculturale ale spațiului virtual sunt ambivalente și contradictorii, intră în circuitele de conectări existențiale și de întreruperi comportamentale, de racorduri social-politice la corpurile și identitățile hibride, biologice și tehnologice. Sunt atât eliberatoare și maleabile,

cât și constrângătoare și limitative. Balanța dintre libertate și noile forme de constrângeri tehnologic-comunicaționale ale entității umane cibernetizate rămâne a fi înclinată într-o direcție sau în cealaltă, în funcție de prezența sau de lipsa responsabilității umane. Identitatea postumană hibridată intră în paradigme existențiale și reprezentationale virtuale, relaționând noțiuni ale corporalității, ale subiectivității sau ale politicii cu practicile culturii vizuale. În acest sens, existența nu poate fi delimitată de imaginarul tehnocultural care, simultan, realizează ființa umană și o ficționalizează la granița unor noi modele de ființă.

Concluzii

Adoptând o perspectivă material-culturală și imaginală a statutului și proceselor încorporării umane, acest studiu a discutat o serie de modele discursive și existențiale care se pot contura împotriva tezei de destrupare a ființei umane în spațiul virtual. Contraargumentele aduse în apărarea corporealității au venit din zone teoretice și aplicative diverse și s-au coagulat în special pentru a chestiona programul neocartezian și neodarwinist al transumanismului. Propunând o cercetare interdisciplinară, am interfațat cibernetica și știința informaticii cu filosofia, sociologia, etica și artele corpului, în continuarea discursurilor tehnoculturale istorice. Demersul a fost acela de a combina practica tehnoculturală cu noile discursuri științifice și cu modalitățile imaginale actuale de subiectivare a trupului. Dat fiind interesul actual pentru corporalitate în domeniul studiilor culturale, am încercat sistematizarea, analizarea, exemplificarea și chestionarea modelelor corporale predominante. Studiul de față nu s-a redus totuși la panoramarea și criticarea locurilor radicale ale tehnoculturii, ci a încercat să aducă o perspectivă personală (cea a postumanismului critic temperat) sau posibile soluții la problematica dispariției trupului în spațiul virtual al tehnologiilor informațional-comunicaționale. Această problematică se presupune a apărea ca urmare a politicii de hiperreprezentare și de supraîncărcare informativă a lumii. Ca o contrapondere la această realitate existențială și culturală, am urmărit elaborarea unor posibile răspunsuri

filosofice, antropologice, etice și artistice la provocările vulnerabile și la incertitudinile aduse de noile tehnologii în viața și în societatea umană. O posibilă concluzie a acestor demersuri este că astfel de răspunsuri pot fi găsite în cadrul percepțiilor și experiențelor fenomenologice la întâlnirea dintre existența fizică, spațiul tehnologic, reprezentările cultural-artistice și rezistențele social-ideologice. Dacă abordarea unei perspective strict fenomenologice este improprie aplicării la spațiul informațional-comunicațional, o perspectivă strict mecanologică este la fel de restrictivă.

O altă concluzie este că atât discursurile utopice care celebrează determinismul tehnologic, cât și teoriile construcțiilor sociale și culturale trebuie filtrate printr-o critică pragmatică și realistă, însă moderată și echilibrată. Deși astfel de teorii îmbrățișează progresul tehnologic ca o îmbunătățire inevitabilă a vieții umane și transformă orice corporealitate într-un construct cultural, se simte nevoia unei contraponderi teoretice circumspecte și temperate. Această contrapondere are menirea de a dezbată nu doar astfel de utopii (imaginate în special de școala americană a „entuziaștilor”, respectiv a transumanștilor), ci și discursurile distopice (promovate cu precădere de școala franceză a „pesimiștilor”, respectiv a criticilor tehnoculturali), care neagă orice aspect pozitiv al existenței în spațiul tehnologiilor virtuale. Astfel, o posibilă cale de mijloc între umanismul refractar și postumanismul radical este (post)umanismul critic temperat. Ființa (post)umană cunoaște, în acest context, restructurarea imaginală a corpului și „reformatarea” percepției și a identității, în raportarea la noile mașini comunicaționale, însă aceste fenomene și procese ale virtualizării se derulează în termeni materiali și organici. Modelele tehnoculturale prezentate (cyborgul, avatarul sau mutantul genetic) presupun atât prezența biologică, cât și intruziunea protezei, a interfeței cibernetice sau a genei străine, indiferent dacă aceste modele sunt ficționale sau existențiale.

Se concretizează, astfel, o paradigmă ontologică hibridă care atrage după sine o schimbare de paradigmă perceptivă, ideologică, socială etc.

Trăsăturile spațiului virtual pot fi și sunt propagate asupra corporalității: multiprezență, simultaneitate și ubicuitate, autoreconfigurare și indeterminanță, însă acest tip de calități specifice spațiului informațional nu se poziționează în contradicție cu prezența materialității și a elementului senzorial-fizic din existența, activitatea și comunicarea umană. De asemenea, factorul ficțional și imaginal important în elaborarea unor astfel de modele nu este pierdut din vedere. Corpuri și identități sau, mai bine zis, aspecte ale acestora, relucrate și permutate, sunt conturate în contextele tehnologic-virtuale, astfel că tratarea lor în accepții singulare și unitare de corp sau de identitate nu se dovedește operativă. Ființa umană devine o mixtură a elementelor mașinale și organice, materiale și fictive, existențiale și ideologice, într-un moment în care este relaționată, corporal și identitar, tehnologiilor cibernetice sau celor ale ingineriei genetice, tehnologii care, la rândul lor, sunt asimilate în natură și în corporalitate, în societate, în imagine și în ficțiune.

Caracteristicile spațiului virtual, precum simularea, imersia, teleprezența, interacțiunea instantă sau „în timp real”, interfațarea sau telelocalizarea, se răsfrâng în mod activ asupra percepției ființei umane. Astfel, corporalitatea și identitatea se configurează într-o zonă existențială și culturală de mixare între uman și numeric, între imaginație și programare, o metisare de forțe materiale, biologice, tehnologice, dar și de fluxuri subiective, ritmuri ficționale și intensități metaforice. Se poate produce în acest mod viziunea unei ontologii virtuale multistratificate, în care vibrațiile existențiale fizice sunt hibridate cu fluctuații informatice, cu arhetipuri ale imaginarului și cu simboluri societale. Avem de-a face cu o corporealitate difuză și diseminată în structurile complexe ale rețelelor vieții

și culturii, mai degrabă decât cu destruparea ființei umane în spațiul virtual. Corpoidenitățile virtuale la care ne-am referit (cyborgice, avatarice și transgenice) se suprapun modelului „împuțernicirii” ființei umane. Am ales pentru ilustrarea acestui ultim caz modelul discursiv al cyberfeminismului ca formă de opoziție la conceptul și practica de putere monopolizatoare și totalizantă. Am încercat însă să evităm capcana pe care o conține fenomenul „împuțernicirii”, și anume posibilitatea ca, în momentul preluării puterii din mâinile forțelor absolutizante, să fie vorba de o putere la fel de esențializantă. Am propus, în schimb, evidențierea modelelor tehnoculturale caracterizate prin pluralitate perspectivală și perceptivă, fie că ne-am referit la ontologia, fie la ideologia virtualității.

În ciuda prezicerilor cu iz științifico-fantastic ale oamenilor de știință transumanști, corpul continuă să fie valorizat atât în existența empirică, cât și în reprezentările cultural-artistice. Astfel, în spațiul tehnologiilor virtuale sau în proiecțiile media, viața umană continuă să fie trăită prin trupul senzorial, mental, perceptiv, afectiv sau social. Legătura dintre experiențele fenomenologice, tehnoculturale și cele pragmatic-sociale înseamnă crearea unei punți între discurs, metaforă și mit, pe de o parte, și practica etică, interacțiunea socială și rezistența ideologică, pe de altă parte. O ultimă concluzie a acestui studiu este că relația dintre corp, tehnologie și imagine trebuie inclusă în cadrul implicațiilor social-politice ale discursurilor și practicilor actuale. Imaginarul științific și cultural implică probleme ale controlului și ale manipulării corpului, ale exercitării puterii, dar și strategii alternative ale împuțernicirii. Doar punând în balanță astfel de factori multipli, condiția virtuală a postumanului poate avea un sens uman. Intersectarea dintre existența fenomenologică, practica tehnologică, etica responsabilității pentru celălalt și arta întrupării poate fi o soluție viabilă la chestiunea dispariției trupului în

virtualitate. Nu trebuie uitat că aspectele „diurne”, apolinice sau pozitive ale relaționării dintre uman și tehnologic (marcate prin avantaje și oportunități) sunt strâns legate de aspectele „nocturne”, dionisiace sau negative, care vorbesc de posibile pericole, de riscuri și dezavantaje în spațiul virtual al vitalității și al viralității. Mai mult, aceste aspecte luminoase și întunecate sunt, cel mai adesea, interrelaționate, astfel că deciziile umane în fața provocărilor tehnostiințifice sunt dificile, echivoce și produc un imaginar monstruos sau fantomatic. În acest sens, virtualitatea este condiția virtuții și a virtuozității umane, prin implicarea responsabilă atât în chestiunile etice ridicate de domeniul biotehnologiilor, cât și în reprezentările artistice sau în creațiile umane în care esteticul, coroborat cu societalul, încearcă să exprime caracterul încorporat al ființei.

Note

1. La fel ca în cazul termenului postmodernism, prefixul „post” din „postuman” poate fi interpretat în două direcții: fie ca o ruptură radicală de uman, fie ca o continuitate a umanului, însă prin noi redefiniri ale acestuia. Studiul de față se orientează spre cea de-a doua direcție, adăugând nuanțări și specificații, după cum se poate observa în special în capitolul 3.
2. Badmington (2000) utilizează conceptul de *postumanism* pentru a desemna criza „umanismului”, așa cum s-a constituit acesta din urmă în emblemele raționalismului și ale idealismului promovate începând cu Descartes. Astfel, postumanismul este analizat de către diverși teoreticieni în operele lui Marx, iar pe de altă parte, în lucrările lui Freud și ale lui Lacan, fiind echivalat cu asumarea condiției materialiste și, respectiv, a condiției inconștientului în cadrul existenței umane. Alte direcții semnalează conturarea diverselor accepții de postumanism începând cu Nietzsche și cu Heidegger și continuând cu avangardismul și cu postmodernismul, cu poststructuralismul lui Ihab Hassan, Jacques Derrida sau Michel Foucault.
3. Acest capitol nu este preocupat de aspectul postmodernist al modificării estetic-corporale prin chirurgie estetică, cosmetică, fitness sau *bodybuilding*, dietă etc., aspect teoretizat în domeniul culturii populare (*popular culture*). Aceste domenii manifestă un interes pentru teoria și practica corporală, în același timp în care identitatea subiectului este denigrată ca „eu” integral, autonom și agențial. Eul devine un consumator al remodelărilor corporale în timp ce corpul devine un obiect supus restrucurării. În aceste accepții, trupul uman nu este valorificat ca subiect organic, perceptiv și actanțial (în perspectivă fenomenologică), ci ca imagine pasivă, ca simulacru, ca obiect de consum. De fapt, aceste domenii sunt interesate mai degrabă de

ideea abstractă de corp și de încorporare a imaginii decât de ideea de întrupare a subiectului. Totuși, nu trebuie neglijat faptul că inclusiv trupul, care este prezent și acționează la interfața tehnologiilor comunicaționale, corespunde adesea normelor culturii de masă și criteriilor de modelare corporală prin normalizare fizică. În general, teoriile contemporane despre corp discută trei tipuri ale „întrupării tehnologice” (vezi Featherstone și Burrow, 1995): interesul estetic al modificării suprafeței corporale prin chirurgie estetică sau transplanturi; preocuparea funcțională a schimbării/inlocuirii corpului intern prin implanturi și proteze care dezasamblează și reasamblează corpul și simțurile; interesul iconic al reprezentării corpului sub forma avatarurilor conectate la interfața computațională. Primele două capitole discută ultimele două procese corporale sub numele de protezare și, respectiv, de avatarizare a umanului, în timp ce capitolul 3 adaugă practica alterării genetice.

4. Capitolul 1 nu se referă nici la abordarea cyborgului din perspectivă cyberfeministă (vezi D. Haraway în capitolul 4), nici la dimensiunile sociale ale avatarurilor din cadrul comunităților virtuale.
5. Abordăm problematica virtualului nu ca imaterial, ci ca paradigmă a materialității, aparținând deopotrivă tehnologiei comunicaționale și corpului uman. Propunem însă și alte direcții pentru înțelegerea virtualității (ca întrepătrundere între fizic și numeric), precum virtual = vital sau virtual = viral. De asemenea, abordarea virtualului nu se face în opoziție cu realul, cu posibilul și cu actualul, tocmai pentru a nu institui noi dihotomii discursive.
6. Analiza schizofrenică sau schizo-analiza pe care o practică Deleuze și Guattari pleacă de la premisa că ființa umană este scindată între exterior și interior: se află în relație cu lumea și în relație cu propria subiectivitate, ca trupuri și minți interdependente, ca euri multiple. Schizo-analiza este mărturia multiplicității dinamice a umanului și a creațiilor dorinței ca rezultat al inconștientului productiv. Acest tip de analiză este opus de teoreticieni psihanalizei, adică teoriei psihanalitice monolitice și totalizatoare care nu ia în considerare raportul dinamic, multiplu și fluctuant, al subiectului cu lumea. Schizo-analiza devine metoda prin care se acordă prioritate fluxului dorinței productive: dorința care întrerupe permanent ansamblul lumii și al subiectivității, conectând mereu o mașină dezirantă la o altă mașină dezirantă într-un sistem mașinic multiplu.

7. Deleuze și Guattari (1972) fac o critică a psihanalizei de gen freudian sau lacanian care caracterizează dorința prin apelul la modele transcendente și care atribuie dorinței valoare negativă. Spre deosebire de Freud și Lacan, Deleuze și Guattari sunt de părere că inconștientul aparține mașinilor dezirante ca producție, prin urmare inconștientul este ceva care poate fi produs: „Deoarece inconștientul însuși nu mai este structural, nici personal, nu mai simbolizează, nici nu imaginează sau reprezintă; el mașinizează, el este mașinic. Nici imaginar, nici simbolic, el este Realul însuși, «imposibilul real» și producerea sa” (Deleuze și Guattari, 1972, p. 62). Dorința, caracteristică mașinilor dezirante, este un proces preconștient și libidinal, generând un delir mașinic al subiectului uman. Astfel, teoreticienii consideră modelul psihanalitic freudian drept unul reduționist: toate conținuturile subiectivității depind de logica structurală (oedipiană, fixă, deterministă) a inconștientului. În termeni schizo-analitici, dorința nu mai apare drept o activitate asociativă ca la Freud, ci drept una conectivă, garantând caracterul productiv al libidoului. Prin urmare, Deleuze și Guattari critică psihanaliza care a redus subiectivitatea omului la „complexul lui Oedip”, nerecunoscând multiplicitatea identității și transformând întregul limbaj subiectiv în discursul refulării și al incriminării dorinței (dorința oedipiană este un simplu cod universal: spre exemplu, fiecare copil își iubește un părinte și îl urăște pe celălalt). Pentru Deleuze și Guattari, complexul lui Oedip nu este un principiu al dorinței, ci o idee propagandistică în serviciul reprimării vieții interioare în cadrul mitului familiei. În loc să privească inconștientul ca pe un teatru (hamletian sau oedipian), cei doi teoreticieni consideră inconștientul o industrie care produce și, în loc de a înțelege prin psihanaliză primatul unui factor (tatăl, mama, falusul), acordă prioritate multiplicității dorinței.
8. Studiarea Internetului din perspectivă psihologică îi aparține, spre exemplu, teoreticienei Patricia Wallace (1999). Aceasta urmărește impactul psihologic al activității online asupra comportamentului uman: comunicare socioemoțională prin indicii verbale și nonverbale (denumite *emoticons*), înclinare autobiografică prin accentuarea identității în crearea unei pagini proprii pe web (*homesteading*), mascaradă online a identității mascate, probleme de etică online (*netiquette*), de *gender* sau de dependență virtuală etc.

9. „Corpul fără organe” este o sintagmă pe care Deleuze și Guattari o împrumută de la Antonin Artaud.
10. Mai multe informații despre Stelarc se găsesc pe site-ul propriu: www.stelarc.va.com.au.
11. Criticăm discursul teoretic al lui Stelarc, prin care artistul aderă la direcția radicală a transumanismului, dar considerăm emblematice lucrările sale pentru o atitudine artistică critică cu privire la relația om-tehnologie.
12. Stelarc a efectuat peste 20 de suspendări deasupra mării sau deasupra orașelor Copenhaga sau New York cu ajutorul electrozilor conectați la piele și al firelor de contact („Suspension”).
13. Artistul Stelarc și-a filmat interiorul stomacului prin introducerea în cavitatea stomacală, la 40 de centimetri („Stomach Sculpture”), a unei capsule biocompatibile, autoiluminatorie, emițătoare de sunete, controlată de un endoscop video.
14. În cadrul acestor performări tehnartistice, Internetul este utilizat pentru explorarea „coregrafiei” corpului și a experienței telematice.
15. „Propriocepția” este simțul care ne spune unde sunt granițele corpului nostru, determinându-ne să simțim că ne locuim corpurile din interior. „Coerența proprioceptivă” este un termen împrumutat de la fenomenologi și „se referă la modul cum aceste granițe sunt formate printr-o combinație a mișcărilor de feedback fiziologic și uz comun” (Hayles, 1997, p. 198). Teoreticiană dă exemplul jucătorului de tenis aflat în „coerență proprioceptivă” cu racheta de tenis, pe care o experimentează ca o extensie a propriului braț. Prin urmare, corpul uman poate simți coerența proprioceptivă, fiind interfațat cu computerul.
16. MUDs (*Multi User Dungeons* sau *Multi User Dimensions*) constă în câteva sute de jocuri multiutilizator pe Internet în care interacțiunea se realizează prin conversație textuală online și prin improvizația de jocuri de roluri în lumi virtuale. La începutul anilor '70, jocul „Dungeons and Dragons” a cunoscut o largă popularitate prin crearea de personaje implicate în aventuri complexe. Câțiva ani mai târziu, acest joc a devenit programul computațional intitulat „Adventure”. Termenul *dungeon* a persistat, referindu-se la spațiul virtual social creat de computer. Primul MUD a fost creat între 1979 și 1980 de către Roy Thubshaw și Richard Bartle de la Universitatea din Essex. O variantă de MUDs este MOOs (*MUD Object Orientated*) și constă în obiectele programate (drumuri, mobilă, arme etc.) a fi utilizate în lumea

- virtuală. Primul joc MOO a fost creat în 1990 de către informaticianul american Stephen White. Exemple de MOOs: „Lambda MOO” (cel mai popular program social de acest tip creat în 1996 de Pavel Curtis), „Else MOO”, „Media MOO” (un software orientat academic, creat de Amy Bruckman) etc.
17. Teoreticiană Sherry Turkle nu se referă la noțiunea psihologică de „personalitate multiplă” în sensul patologic al sintagmei. În postmodernism, este de remarcat disputa insolubilă dintre teorie (descentrarea și multiplicitatea eului) și experiența trăită (unitatea și coerența ca realitate subiectivă). Postmodernismul nu poate depăși capcana corporealității; oricând se poate aduce contraargumentul identității psihice stabile care caracterizează normalitatea subiectului uman în pofida descentrării identitare: subiectul uman nu poate evada din fixitatea relativă a corpului și a minții.
18. Cele trei faze ale ciberneticii, în Hayles (1999), sunt: homeostaza (1945-1960), reflexivitatea (1960-1985) și virtualitatea (1985 până în prezent). Primul stadiu al ciberneticii este ilustrat prin Claude Shannon și Norbert Wiener (stabilitatea sistemelor mecanice), al doilea prin Humberto Maturana și Francesco Varela (accentul asupra observatorului), iar al treilea prin diverși teoreticieni ai inteligenței și vieții artificiale (robotică și simulare).
19. Katherine Hayles (1999) remarcă perpetuarea umanismului liberal (care cultivă coerența și raționalitatea eului) în opera informaticianului Norbert Wiener sub forma „anxietății cibernetice”: calculatorul este designat astfel încât să nu amenințe autonomia subiectului uman; mai mult decât atât, mașina cibernetică trebuie să producă extinderea eului uman în cadrul său. „Părintele ciberneticii” conservă granițele subiectului uman în cadrul postumanismului, astfel încât știința informației este duplicitară: deopotrivă pune în pericol și privilegiază singularitatea subiectului umanist (Hayles, 1999).
20. N. Hayles (1999) discută în legătură cu „materialitatea informaticii” o serie de dihotomii care corespund disocierii generale abstract-material, și anume: trup/intrupare (*body/embodiment*), inscripție/incorporare (*inscription/incorporation*).
21. O variantă la curentul transumanist este oferită de către Nicolescu (1999), în „manifestul transdisciplinarității”. În accepția fiziicianului român de la Université Pierre et Marie Curie din Paris, transumanismul trebuie să fie un „nou umanism”. Acesta consideră că în cyberspațiu-timpul definit ca o componentă a tehnonaturii

există posibilitatea distrugerii materiale, biologice și spirituale a omului. În acest context, este necesară intervenția responsabilității umane. Realizarea practică a oricărei virtualități cyber-spțiale este focalizată spre potențialul colectiv al libertății de alegere umană: „era neguțătorilor” sau „era mărșăluitorilor”, „sat global” sau „sat al satelor” (Nicolescu, 1999, pp. 97-98). „Omul care se naște din nou”, *homo sui transcendentalis*, are în vedere responsabilitatea autotranscendenței, terțul inclus care aduce la interfață știința și conștiința umană, efectivitatea tehnologică și afectivitatea comunicațională, publicul social și privatul individual. Pentru dobândirea unei atitudini „transpolitice” este presupusă efectuarea imperativului „revoluției inteligenței” atât estetice, cât și etice (Nicolescu, 1999, p. 162). Transumanismul devine, pentru specialistul în fizică cuantică, noua formă complexă și flexibilă de umanism care asigură echilibrul dintre materialitatea tehnologică și spiritualitatea umană. Așadar, nu postumanism, ci umanism valorificat într-un maxim de potențial creativ.

22. Acest capitol respinge atât perspectiva modernistă, raționalistă și universalistă, care neagă importanța simțurilor fizice, a afectelor și a dorințelor corporale, cât și pe cea postmodernistă, poststructuralistă și constructivistă, împinsă la extrem, pentru care corpul și identitatea umane sunt simple constructe culturale. Nici una dintre cele două perspective nu reușește să pună în lumină caracterul biologic al corpului sau caracterul întrupat al conștiinței, astfel că ambele pot fi învinuite de decorporalizarea subiectului uman (pe de o parte, prin repulsia față de trupul organic, iar pe de altă parte, prin disoluția acestuia deopotrivă ca materie și „eu”). Ambele reduc corpul la o simplă suprafață, fie prin negarea substanței și a adâncimii, fie prin imaginificare și discursivizare.
23. Nu discutăm fenomenologia în termenii filosofici inaugurați de Edmund Husserl, ce constă în evidențierea modului în care ne sunt date lucrurile, adică lucrurile ca fenomene, și în metoda reducăției fenomenologice. Această metodă facilitează punerea lumii între paranteze, însă nu negarea ei și, prin acest lucru, o întoarcere a conștiinței la ea însăși, nu ca la o substanță eternă, ci ca la o intenționalitate care dă sens lucrurilor. Constituirea fenomenelor de către conștiința intențională este descrisă în legătură cu percepția sau cu lucrul perceput ca un sistem complex de aparențe și unghiuri de vedere ale experienței imediate.

Reducția fenomenologică permite accesul la esențele imanente ale conștiinței în experiență, neafectând caracterul absolut al conștiinței. Astfel se poate obține esența lucrurilor existențiale în conștiință. Ne interesează în schimb, perspectiva lui Merleau-Ponty care, deși este influențat de Husserl, accentuează mai degrabă latura existențială a corpului, decât latura transcendențială a conștiinței în cadrul fenomenologiei. Merleau-Ponty prezintă, prin demers descriptiv, zona perceptuală și experimentală în care ființele umane au o existență corporală, spațială și temporală în lume. Spre deosebire de Husserl, Merleau-Ponty refuză o analiză esențial-universală a ființei umane, adoptând o descriere contextual-istoricizată a ființei particulare, finite și parțiale, întotdeauna aflată în cultură și deschisă spre lumea istoric-temporală.

24. Conștiința de tip fenomenologic se opune conștiinței de tip cartezian care echivalează existența umană cu gândirea și pentru care lumea este o entitate obiectivată de către subiectul cugeător. Descartes a inaugurat o întreagă tradiție filosofică a conștiinței subiectului care se delimitează în mod rațional de lume și o gândește ca pe un obiect.
25. Studiile empirice dovedesc că subiectul uman devine din ce în ce mai dependent fiziologic și psihologic de tehnologia cyborgizantă, atât în domeniile medicale, militare, cibernetice, cât și în viața cotidiană, la locul de muncă sau în aplicațiile de relaxare și de distracție.

Bibliografie

- Adam, Alison (2001), „Cyberstalking : Gender and Computer Ethics”, în Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender*, Londra, Routledge, pp. 209-224.
- Adams, Tesa (2000), „Whose Reality Is It Anyway : A Psychoanalytic Perspective”, în Cutting Edge (ed.), *Digital Desire : Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.
- Armitage, John, Roberts, Joanne (ed.) (2002), *Living with Cyberspace : Technology and Society in the 21st Century*, New York, Continuum.
- Ascott, Roy (1995), „The Architecture of Cyberception”, în M. Toy (ed.), *Architects in Cyberspace*, Londra, Architectural Design, pp. 38-41.
- Ascott, Roy (1999), „Gesamtdatennetzwerk : Connectivity, Transformation and Transcendence”, în Timothy Druckrey (ed.) *Ars Electronica : Facing the Future – A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Ascott, Roy (ed.) (2000), „Edge-Life : Technoetic Structures and Moist Media”, în *Art, Technology, Consciousness : Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Ascott, Roy (ed.) (2000), *Art, Technology, Consciousness : Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Badmington, Neil (2000), „Introduction : Approaching Posthumanism”, în *Posthumanism*, New York, Palgrave, pp. 1-10.
- Badmington, Neil (ed.) (2000), *Posthumanism*, New York, Palgrave.
- Balsamo, Anne (1995), „Forms of Technological Embodiment : Reading the Body in Contemporary Culture”, în Mike Featherstone, Roger Burrows (ed.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk : Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage, pp. 215-237.

- Balsamo, Anne (2000), „Feminism for the Incurably Informed”, în Lucy Niall (ed.), *Postmodern Literary Theory: An Anthology*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Baudrillard, Jean (1990), *La transparence du Mal: Essai sur les phénomènes extrêmes*, Paris, Galilée.
- Baudrillard, Jean (1992), *L'illusion de la fin: ou La grève des événements*, Paris, Galilée.
- Baudrillard, Jean (2000), „Aesthetic Illusion and Virtual Reality”, în Julia Thomas (ed.), *Reading Images*, Houndmills, Macmillan.
- Baudrillard, Jean (2001), *Paroxistul indiferent: Convorbiri cu Philippe Petit*, trad. de Bogdan Ghiu, Cluj, Idea Design & Print.
- Baudrillard, Jean, Guillaume, Marc (2002), *Figuri ale alterității*, trad. de Ciprian Mihali, Pitești, Paralela 45.
- Beard, David, Gunn, Joshua (2002), „Paul Virilio and the Mediation of Perception and Technology”, *Enculturation*, vol. 4, nr. 2, http://enculturation.gmu.edu/4_2/beard-gunn.
- Bedau, Mark A. (1998), „Philosophical Content and Method of Artificial Life”, în T.W. Bynam, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers, pp. 135-152.
- Bell, David (2001), *An Introduction to Cybercultures*, Londra, New York, Routledge.
- Bell, David, Kennedy, Barbara M. (ed.) (2000), *The Cybercultures Reader*, Londra și New York, Routledge.
- Bender, Gretchen, Druckrey, Timothy (ed.) (1994), *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press.
- Benedikt, Michael L. (ed.) (1991), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Boden, Margaret A. (1998), „Computing and Creativity”, în T.W. Bynam, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Bolter, David J. (1986), *Turing's Man: Western Culture in the Computer Age*, Londra, Penguin Books.
- Bonabeau, Eric W., Theraulaz, G. (1995), „Why Do We Need Artificial Life?”, în Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life. An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Bostrom, Nick (2002), „Are You Living in a Computer Simulation?”, www.simulation-argument.com/simulation.html.

- Bostrom, Nick (2003), „In Defense of Posthuman Dignity”, <http://www.nickbostrom.com/ethics/dignity.html>.
- Bowring, Finn (2003), *Science, Seed and Cyborgs: Biotechnology and the Appropriation of Life*, Londra și New York, Verso.
- Braidotti, Rosi (1994), *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*, New York, Columbia University Press.
- Braidotti, Rosi (1996), „Cyberfeminism with a Difference”, www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm.
- Bukatman, Scott (1993), *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham, NC, Duke University Press.
- Bukatman, Scott (2000), „Postcards from the Posthuman Solar System”, în Neil Badmington (ed.), *Posthumanism*, New York, Palgrave, pp. 98-111.
- Bush, Vannevar (2000), „As We May Think”, în Randall Packer, Ken Jordan (ed.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, Londra, New York, W.W. Norton & Company.
- Bynum, Terrel Ward (1998), „Global Information Ethics and the Information Revolution”, în T.W. Bynam, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Bynum, Terrel Ward, Moor, James H. (1998), „Introduction: How Computers are Changing Philosophy”, în T.W. Bynam, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Bynum, Terrel Ward, Moor, James H. (ed.) (1998), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Cartwright, Lisa (1998), „Gender Artifacts: Technologies of Bodily Display in Medical Culture”, în Lynne Cooke, Peter Wollen (ed.), *Visual Display: Culture Beyond Appearances*, Seattle, Bay Press, pp. 218-235.
- Cartwright, Lisa (2000), „The Visible Man: The Male Criminal Subject as Biomedical Norm”, în David Bell, Barbara M. Kennedy (ed.), *The Cybercultures Reader*, Londra și New York, Routledge.
- Casti, John L. (1993), „The Three Faces of Life”, în Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future - A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.

- Causey, Matthew (2001), „Posthuman Performance”, *Crossings: eJournal of Art and Technology*, <http://crossings.tcd.ie/issues/1.2/Causey>.
- Causey, Matthew (2002), „The Ethics and Anxiety of Being with Monsters and Machines: Thinking Through the Transgenic Art of Eduardo Kac”, *Crossings: eJournal of Art and Technology*, <http://crossings.tcd.ie/issues/2.1/Causey>.
- Chalmers, David J. (1994), „A Computational Foundation for the Study of Cognition”, <http://consc.net/papers/computation.html>.
- Churchland, Paul M. (1998), „The Neural Representation of the Social World”, in T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Clark, Nigel (1995), „Rear-View Mirrorshades: The Recursive Generation of the Cyberbody”, in Mike Featherstone, Roger Burrows (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Cooke, Lynne, Wollen, Peter (ed.) (1998), *Visual Display: Culture Beyond Appearances*, New York, The New Press.
- Cowley, John (2000), „A Quantum Mechanical Model of Consciousness”, in Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Cutting Edge (ed.) (2000), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.
- Dainton, Barry (2002), „Innocence Lost: Simulation Scenarios: Prospects and Consequences”, www.simulation-argument.com/dainton.pdf.
- Damasio, Antonio R. (2004), *Eroarea lui Descartes. Emoțiile, rațiunea și creierul uman*, București, Humanitas.
- Danielson, Peter (1998), „How Computers Extend Artificial Morality”, in T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Darden, Lindley (1998), „Anomaly-Driven Theory Redesign: Computational Philosophy of Science Experiments”, in T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- David, Aurel (1965), *La cybernétique et l'humain*, Paris, Gallimard.
- Davies, Char (1998), „Osmose: Notes on Being in Immersive Virtual Space”, www.immersence.com/publications/char/2002-CD-Digital_Creativity.html.

- Davies, Char, Harrison, John (1996), „Osmose: Towards Broadening the Aesthetics of Virtual Reality”, www.immersence.com.
- Dawkins, Richard (1996), „Mind Viruses”, in Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future – A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Deleuze, Gilles (2002), *Foucault*, trad. și pref. de Bogdan Ghiu, Cluj, Idea Design & Print.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Félix (1972), *Capitalisme et Schizophrénie: L'Anti-Œdipe*, Paris, Minuit.
- Dennet, Daniel (1995), „Artificial Life as Philosophy”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Dennett, Daniel C. (1978), *Brainstorms: Philosophical Essays on Mind and Psychology*, Brighton, Sussex, Harvester Press.
- Dery, Mark (2000), „Ritual Mechanics: Cybernetic Body Art”, in David Bell, Barbara M. Kennedy (ed.), *The Cybercultures Reader*, Londra, New York, Routledge.
- Dreyfus, Hubert L. (1993), *What Computers Still Can't Do* (ed. a II-a), Cambridge, MA, MIT Press.
- Dreyfus, Hubert L. (1998), „Response to My Critics”, in T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Druckrey, Timothy (ed.) (1999), *Ars Electronica: Facing the Future*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Durand, Gilbert (1998), *Structurile antropologice ale imaginarului. Introducere în arhetipologia generală*, trad. de Marcel Aderca, postf. de Cornel Mihai Ionescu, București, Univers Enciclopedic.
- Dyer, Michael G. (1995), „Toward Synthesizing Artificial Neural Networks that Exhibit Cooperative Intelligent Behaviour”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Dyson, George B. (1997), *Darwin among the Machines: The Evolution of Global Intelligence*, Cambridge, MA, Perseus Books.
- Engelhart, Douglas (2001), „Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework”, in Randall Packer, Ken Jordan (ed.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, Londra, New York, W.W. Norton & Company.
- Featherstone, Mike, Burrows, Roger (ed.) (1995), „Cultures of Technological Embodiment: An Introduction”, in *Cyberspace/*

- Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Featherstone, Mike, Burrows, Roger (ed.) (1995), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Fetzer, James H. (1998), „Philosophy and Computer Science: Reflections on the Program Verification Debate”, în T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Flanagan, Mary (2002), „Hyperbodies, Hyperknowledge: Women in Games, Women in Cyberpunk and Strategies of Resistance”, www.immersence.com.
- Fontana, Walter, Wagner, Günter, Buss, Leo W. (1995), „Beyond Digital Naturalism”, în Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Foucault, Michel (1996), *Cuvintele și lucrurile. O arheologie a științelor umane*, trad. de Bogdan Ghiu și Mircea Vasilescu, București, Univers.
- Foucault, Michel (1997), *A supraveghea și a pedepsi. Nașterea închisorii*, trad. de Bogdan Ghiu, București, Humanitas.
- Foucault, Michel (1999), *Anormalii: Cursuri ținute la Collège de France 1974-1975*, trad. de Dan Radu Stănescu, postf. de Bogdan Ghiu, București, Univers.
- Foucault, Michel (2003), *Biopolitică și medicină socială*, trad. de Ciprian Mihali, Cluj, Idea Design & Print.
- Fromherz, Peter (1997), „Neuro-Silicon Function or Brain-Computer Function?”, în Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future - A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Fukuyama, Francis (2004), *Viitorul nostru postuman: Consecințele revoluției biotehnice*, trad. de Mara Rădulescu, București, Humanitas.
- Gajjala, Radhika (2001), „Studying Feminist E-spaces: Introducing Transnational/Post-colonial Concerns”, în Sally R. Munt (ed.), *Technospaces: Inside the New Media*, Londra și New York, Continuum.
- Garvey, Gregory P. (2000), „The Bicameral Mind and the Split-Brain Human Computer Interface”, în Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.

- Gauntlett, David (ed.) (2000), *Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, Londra, Arnold.
- Geyh, Paula, Leebron, Fred G., Levy, Andrew (ed.) (1998), *Postmodern American Fiction: A Norton Anthology*, New York, W.W. Norton & Company.
- Ghiu, Bogdan (2002), *Evul media sau omul terminal*, Cluj, Idea Design & Print.
- Goldberg, Ken (2000), *The Robot in the Garden: Telerobotics and Teleepistemology in the Age of the Internet*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Goldberg, Ken (ed.) (2000), „Introduction: The Unique Phenomenon of a Distance”, în *The Robot in the Garden: Telerobotics and Teleepistemology in the Age of the Internet*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Graham, Elaine (2001), „Cyborgs or Goddesses? Becoming Divine in a Cyberfeminist Age”, în Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Green, Eileen, Adam, Alison (ed.) (2001), *Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Green, Nicola (2001), „Strange yet Stylish Headgear: VR consumption and the Construction of Gender”, în Eileen Green și Alison Adam (ed.), *Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Grossberg, Lawrence, Nelson, Cary, Treichler, Paula A. (ed.) (1992), *Cultural Studies*, Londra și New York, Routledge.
- Grossberger-Morales, Lucia (2000), „Sangre Boliviana: Using Multimedia to Tell Personal Stories”, în Cutting Edge (ed.), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.
- Gutmair, Ulrich, Flor, Chris (1998), „Hysteria and Cyberspace: Interview with Slavoj Žižek”, *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/2/2492/1.html>.
- Hamman, Robin B. (1996), „The Role of Fantasy in the Construction of the On-line Other: A Selection of Interviews and Participant Observations from Cyberspace”, *Cybersociology Magazine*, <http://www.socio.demon.co.uk/fantasy.html>.
- Hansen, Mark (2001), „Embodying Virtual Reality: Touch and Self-Movement in the Work of Char Davies”, www.immersence.com.

- Haraway, Donna (1991), *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge.
- Haraway, Donna (1992), „The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others”, în Lawrence Grossberg, Cary Nelson, Paula A. Treichler (ed.), *Cultural Studies*, Londra și New York, Routledge.
- Haraway, Donna (1998), „A Cyborg Manifesto”, în Paula Geyh, Fred G. Leebron, Andrew Levy (ed.), *Postmodern American Fiction: A Norton Anthology*, New York, W.W. Norton & Company.
- Harcourt, Wendy (2000), „World Wide Women and the Web”, în David Gauntlett (ed.), *Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, Londra, Arnold.
- Hartmann, Maren (2000), „The Cyberflâneuse: Metaphors and Reality in Virtual Space”, în Cutting Edge (ed.), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.
- Hatfield, Jackie (2000), „Disappearing Digitally?: Gender in the Digital Domain”, în Cutting Edge (ed.), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.
- Hayles, Katherine N. (1997), „The Condition of Virtuality”, în Jeffrey Masten, Peter Stallybrass, Nancy Vickers (ed.), *Language Machines: Technologies of Literary and Cultural Production*, New York, Routledge.
- Hayles, Katherine N. (1999), *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Information*, Illinois, The University of Chicago Press.
- Heim, Michael (1993), *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press.
- Heim, Michael (1995), „The Design of Virtual Reality”, în Mike Featherstone, Roger Burrows (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Herbrechter, Stefan, Callus, Ivan (2003), „What's Wrong with Posthumanism?”, *Rhizomes*, nr. 7/2003, www.rhizomes.net/issue7/callus.htm.
- Hill, Bill (2000), „Techno-Darwinism: Artificial Selection in the Electronic Age Ascott”, în Roy Ascott (ed.) (2000), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Hofstadter, Douglas (1981), „A Conversation with Einstein's Brain”, în Douglas Hofstadter, Daniel C. Dennett (ed.), *The Mind's I: Fantasies and Reflections on Self and Soul*, New York, Basic Books.

- Hofstadter, Douglas, Dennett, Daniel C. (ed.) (1981), *The Mind's I: Fantasies and Reflections on Self and Soul*, New York, Basic Books.
- Horner, David Sanford (2001), „Cyborgs and Cyberspace: Personal Identity and Moral Agency”, în Sally R. Munt (ed.), *Technospaces: Inside the New Media*, Londra și New York, Continuum.
- Hunt, Royden (2000), „Being @ Installations: The Space-Time of Technoetics”, în Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Jamison, P.K. (1994), „Contradictory Spaces: Pleasure and the Seduction of the Cyborg Discourse”, <http://www.infomotions.com/serials/aejvc/aejvc-v2n01-jamison-contradictory.txt>.
- Jaros, Milan (2000), „Geo-Aesthetics of Quasi-Objects”, în Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Jimroglou, Krissi M. (2001), „A Camera with a View: JenniCAM, Visual Representation and Cyborg Subjectivity”, în Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Jones, Amelia (2003), „Survey”, în Tracey Warr, Amelia Jones (ed.), *The Artist's Body*, Londra, Phaidon Press.
- Jones, Stephen (2000), „Towards a Physics of Subjectivity”, în Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Kac, Eduardo (1998), „Transgenic Art”, www.ekac.org/transgenic.html.
- Kaneko, Kunihiro (1995), „Chaos as a Source of Complexity and Diversity in Evolution”, în Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Kember, Sarah (2000), „Get a Life: Cyberfeminism and the Politics of Artificial Life”, în Cutting Edge (ed.), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.
- Kemp, Sandra (2000), „Technologies of the Face”, în Cutting Edge (ed.), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.
- Kemp, Sandra (2000a), „Introduction”, în Cutting Edge (ed.), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.

- Kerckhove, Derrick de (1990), „Virtual Reality for Collective Cognitive Processing”, in Timothy Druckrey (ed.) (1999), *Ars Electronica: Facing the Future – A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Knowbotic Research (1996), „Dialogue with Knowbotic South”, ARS Electronica, www.aec.at/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=11268.
- Krueger, Ted (2000), „There is No Intelligence”, in Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Kunzru, Hari (1997), „Bad Girl Versus the Astronaut Christ: The Strange Political Journey of the Cyborg”, in Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future – A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Kurzweil, Ray (2002), „After the Singularity: A Talk with Ray Kurzweil”, <http://www.kurzweilai.net/articles/art0451.html?printable=1>.
- Kurzweil, Raymond (1999), *The Age of Spiritual Machines: How We Will Live, Work and Think in the New Age of Intelligent Machines*, Londra, Phoenix.
- Kyburg, Henry (1998), „Epistemology and Computing”, in T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Langton, Christopher G. (1993), „Artificial Life”, in Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future – A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Langton, Christopher G. (ed.) (1995), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Lauretis, Teresa de (2003), „Becoming Inorganic”, *Critical Inquiry* (vara, vol. 29, nr. 4), William J. Mitchell (ed.), Illinois, The University of Chicago Press.
- Lebesco, Kathleen (2001), „Revolting Bodies: The Resignification of Fat in Cyberspace”, in Sally R. Munt (ed.), *Technospaces: Inside the New Media*, Londra și New York, Continuum.
- Lévy, Pierre (1987), *La machine univers: Création, cognition et culture informatique*, Paris, La Découverte.
- Lévy, Pierre (1994), *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte.
- Levy, Steven (1992), *Artificial Life: The Quest for a New Creation*, Londra, Jonathan Cape.

- Lewontin, R.C. (1994), „The Dream of the Human Genome”, in Gretchen Bender, Timothy Druckrey (ed.), *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press.
- Licklider, J.C.R. (2001), „Man-Computer Symbiosis”, in Randall Packer, Ken Jordan (ed.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, Londra și New York, W.W. Norton & Company.
- Lindgren, Kristian, Nordahl, Mats G. (1995), „Cooperation and Community Structure in Artificial Ecosystems”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Lovink, Geert (2004), *Cultura digitală: Reflecții critice*, trad. de Laura Bucur, Cluj, Idea Design & Print.
- Lucy, Niall (ed.) (2000), *Postmodern Literary Theory: An Anthology*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Lupton, Deborah (1995), „The Embodied Computer/User”, in Mike Featherstone, Roger Burrows (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Lyotard, Jean-François (1993), *Condiția postmodernă. Raport asupra cunoașterii*, trad. de Ciprian Mihali, București, Babel.
- Lyotard, Jean-François (1997), *Postmodernul pe înțelesul copiilor*, trad. de Ciprian Mihali, Cluj, Apostrof.
- Lyotard, Jean-François (2002), *Inumanul: Conversații despre timp*, trad. și postf. de Ciprian Mihali, Cluj, Idea Design & Print.
- Maes, Pattie (1995), „Modelling Adaptive Autonomous Agents”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Maher, M.L., Gero, J.S., Smith, G., Gu, N. (2003), „Cognitive Agents in 3D Virtual Worlds”, www.arch.usyd.edu.au/~%7Emary/ijdc03.
- Manolescu, Ion (2003), *Videologia: o teorie tehnoculturală a imaginii globale*, Iași, Polirom.
- Marks, Joan H. (1994), „The Human Genome Project: A Challenge in Biological Technology”, in Gretchen Bender, Timothy Druckrey (ed.), *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press.
- Matlow, Erika (2000), „Women, Computers and a Sense of Self”, in Cutting Edge (ed.), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.

- McKibben, Bill (2003), *Enough : Staying Human in an Engineered Age*, New York, Henry Holt.
- McRae, Shannon (1997), „Flesh Made Word : Sex, Text and the Virtual Body”, în David Porter (ed.), *Internet Culture*, New York și Londra, Routledge.
- Melanitis, Yiannis (1999), „Stelarc : Interview”, *A-R-C, Journal of Art Research and Critical Curating*, http://a-r-c.gold.ac.uk/reftexts/inter_melanitis.html.
- Merleau-Ponty, Maurice (1999), *Fenomenologia percepției*, trad. de Ilieș Câmpănu și Georgiana Vătăjelu, Oradea, Aion.
- Michaelson, Greg, Pohl, Margit (2001), „Gender in E-mail-based Co-operative Problem-solving”, în Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender : Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Minsky, Marvin (1985), *The Society of Mind*, New York, Simons and Schuster.
- Minsky, Marvin (1990), „The Future Merging of Science, Art and Psychology”, în Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica : Facing the Future - A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Mitchell, Melanie, Forrest, Stephanie (1995), „Genetic Algorithms and Artificial Life”, în Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life : An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Mitchell, William J. (ed.) (2003), *Critical Inquiry* (vara, vol. 29, nr. 4), Illinois, The University of Chicago Press.
- Moravec, Hans (1988), *Mind Children : The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Moravec, Hans (1999), „The Universal Robot”, în Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica : Facing the Future - A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- More, Max (1994), „On Becoming Posthuman”, <http://www.maxmore.com/becoming.htm>.
- Morse, Margaret (1994), „What Do Cyborgs Eat? Oral Logic in an Information Society”, în Gretchen Bender, Timothy Druckrey (ed.), *Culture on the Brink : Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press.
- Mul, Jos de (2002), „Transhumanism : The Convergence of Evolution, Humanism and Information Technology”, WTA, <http://www.transhumanism.org/index.php/th/more/288/>.
- Munt, Sally R. (ed.) (2001), *Technospaces : Inside the New Media*, Londra și New York, Continuum.
- Negroponte, Nicholas (1999), *Era digitală*, trad. de Mihai Mănăstireanu, București, All.

- Nicolescu, Basarab (1999), *Transdisciplinaritatea : Manifest*, trad. de Horia Vasilescu, Iași, Polirom.
- Orlan, www.orlan.net.
- Packer, Randall, Jordan, Ken (ed.) (2001), *Multimedia : From Wagner to Virtual Reality*, Londra, New York, W.W. Norton & Company.
- Penny, Simon (1994), „Virtual Reality as the Completion of the Enlightenment Project”, în Gretchen Bender, Timothy Druckrey (ed.), *Culture on the Brink : Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press.
- Penrose, Roger (1989), *The Emperor's New Mind : Concerning Computers, Minds and the Law of Physics*, New York, Oxford University Press.
- Pepperell, Robert (1995), *The Posthuman Condition : Consciousness beyond the Brain*, Bristol, Intellect Books.
- Pepperell, Robert (2000), „The Posthuman Conception of Consciousness : A 10-point Guide”, în Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness : Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Perry, Michael R. (2000), *Forever for All : Moral Philosophy, Cryonics, and Scientific Prospects for Immortality*, New York, Universal Publishers.
- Plant, Sadie (2000), „On the Matrix. Cyberfeminist simulations”, în Rob Shields (ed.), *Cultures of the Internet : Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, Londra, Sage.
- Plant, Sadie (1996a), „Becoming Positive”, în Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica : Facing the Future - A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Plant, Sadie (1997), *Zeroes and Ones : Digital Women and the New Technoculture*, Londra, Fourth Estate.
- Pollock, John (1998), „Procedural Epistemology”, în T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix : How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Porter, David (ed.) (1997), *Internet Culture*, New York și Londra, Routledge.
- Poster, Mark (1995), „Postmodern Virtualities”, în Mike Featherstone, Roger Burrows (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk : Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Povall, Richard (2000), „Making Emotional Spaces in the Secret Project : Building Emotional Interactive Spaces”, în Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness : Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.

- Prophet, Jane, Hamlett, Sian (2000), „Sordid Sites: The Internal Organs of a Cyborg”, in Cutting Edge (ed.), *Digital Desire: Language, Identity and New Technologies*, Londra și New York, I.B. Tauris Publishers.
- Punt, Michael (2000), „Not Science, or History: Post Digital Biological Art and a Distant Cousin”, in Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Quéau, Philippe (1989), *Métaxu: théorie de l'art intermédiaire*, Champ Vallon/INA.
- Quéau, Philippe (1992), „La puissance du virtuel”, in *Les métaphores du Virtuel*, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication.
- Quéau, Philippe (1994), „Real Time Facial Analysis and Image Rendering for Televirtuality Applications”, www.ifi.uio.no/~sigar/vroslo/queau.html.
- Ray, Thomas S. (1995), „An Evolutionary Approach to Synthetic Biology: Zen and the Art of Creating Life”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Regis, Ed (1994), „Meet the Extropians”, *Wired Magazine*, <http://www.wired.com/wired/archive/2.10/extropians.html>.
- Resnick, Mitchel (1995), „Learning about Life”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Riskin, Jessica (2003), „The Defecating Duck or the Ambiguous Origins of Artificial Life”, *Critical Inquiry* (vara, vol. 29, nr. 4), William J. Mitchell (ed.), Illinois, The University of Chicago Press.
- Roberts, Lynne D., Parks, Malcolm P. (2001), „The Social Geography of Gender-switching in Virtual Environments on the Internet”, in Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Ross, Andrew (1994), „The New Smartness”, in Gretchen Bender, Timothy Druckrey (ed.), *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press.
- Rötzer, Florian (1993), „Praise to the Parasites”, in Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future - A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Rucker, Rudy (1995), *Infinity and the Mind: The Science and Philosophy of the Infinite*, Princeton, NJ, Princeton University Press.

- Sandoval, Chela (2000), „New Science: Cyborg Feminism and the Methodology of the Oppressed”, in David Bell, Barbara M. Kennedy (ed.), *The Cybercultures Reader*, Londra și New York, Routledge.
- Scarry, Elaine (1994), „The Merging of Bodies and Artifacts in the Social Contract”, Gretchen Bender, Timothy Druckrey (ed.), *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press.
- Scott, Anne, Semmens, Lesley, Willoughby, Lynette (2001), „Women and the Internet: The Natural History of a Research Project”, in Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Seaman, Bill (2000), „Motioning Toward the Emergent Definition of E-phany Physics”, in Roy Ascott (ed.), *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Bristol, Intellect Books.
- Searle, John R. (1981), „Minds, Brains and Programs”, in Hofstadter & Dennett (ed.), *The Mind's I*, New York, Basic Books.
- Searle, John R. (1992), *Rediscovery of the Mind (Representation and Mind)*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Shimohara, Katsunori (2001), „Artificial Life in HyperReality”, in John Tiffin, Nobuyoshi Terashima (ed.), *HyperReality: Paradigm for the Third Millennium*, Londra și New York, Routledge.
- Silver, Lee M. (1997), *Remaking Eden: How Genetic Engineering and Cloning will Transform the American Family*, New York, Avon Books.
- Sobchack, Vivian (1995), „Beating the Meat/Surviving the Text, or How to Get Out of This Century Alive”, in Mike Featherstone, Roger Burrows (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Sobchack, Vivian (2000), „The Scene and the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic «Presence»”, in Robert Stam, Toby Miller (ed.), *Film and Theory: An Anthology*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Spafford, Eugene H. (1995), „Computer Viruses as Artificial Life”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Springer, Claudia (2000), „Digital Rage”, in David Bell, Barbara M. Kennedy (ed.), *The Cybercultures Reader*, Londra și New York, Routledge.
- Squires, Judith (2000), „Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cyberculture”, in David Bell, Barbara M. Kennedy (ed.), *The Cybercultures Reader*, Londra și New York, Routledge.

- Stam, Robert, Miller, Toby (ed.) (2000), *Film and Theory: An Anthology*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Steels, Luc (1995), „The Artificial Life Roots of Artificial Intelligence”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Steinhart, Eric (1998), „Digital Metaphysics”, in T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Stelarc (1995), „From Psycho-body to Cyber-systems: Images of Posthuman Identities”, in M. Toy (ed.), *Architects in Cyberspace*, Londra, Architectural Design.
- Stelarc (1997), „Parasite Visions: Alternate, Intimate and Involuntary Experiences”, in Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future – A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Stelarc, www.stelarc.va.com.au.
- Stiles, Kristine (1991), „Thresholds of Control: Destruction Art and Terminal Culture”, in Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica: Facing the Future – A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Stiles, Kristine (1996), „Art and Technology – Introduction”, in Kristine Stiles, Peter Selz, *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writing*, Berkeley, Los Angeles, University of California Press.
- Stiles, Kristine, Selz, Peter (1996), *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writing*, Berkeley, Los Angeles, University of California Press.
- Stock, Gregory (2002), *Redesigning Humans: Our Inevitable Genetic Future*, New York, Houghton Mifflin Company.
- Stone, Allucquère Roseanne (1991), „Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures”, in Michael L. Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Stone, Allucquère Roseanne (1992), „Virtual Systems”, in Jonathan Crary, Stanford Kwinter (ed.), *Incorporations. Zone 6*, New York, Urzone, Inc.
- Stork, David G. (1995), „Books on Artificial Life and Related Topics”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Sturken, Marita, Cartwright, Lisa (2001), *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, New York, Oxford University Press.

- Sutherland, Ivan (1965), „The Ultimate Display”, in Randall Packer, Ken Jordan (ed.) (2001), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, Londra, New York, W.W. Norton & Company.
- Taylor, Charles, Jefferson, David (1995), „Artificial Life as a Tool for Biological Inquiry”, in Christopher G. Langton (ed.), *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Thagard, Paul (1998), „Computation and the Philosophy of Science”, in T.W. Bynum, J.H. Moor (ed.), *The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Thomas, Julia (ed.) (2000), *Reading Images*, New York, Polgrave.
- Tiffin, John, Terashima, Nobuyoshi (ed.) (2001), *HyperReality: Paradigm for the Third Millenium*, Londra și New York, Routledge.
- Tomas, David (1995), „Feedback and Cybernetics: Reimaging the Body in the Age of the Cyborg”, in Mike Featherstone, Roger Burrows (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Toy, Maggie (ed.) (1995), *Architects in Cyberspace*, Londra, Architecture Design and Technology Press, Academy Group Ltd.
- Turkle, Sherry (1994), „Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs”, <http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html>.
- Turkle, Sherry (1995), *Life on the Screen. Identity in the Age of Internet*, New York, Simon and Schuster.
- Vehviläinen, Marja (2001), „Gender and Citizenship in the Information Society: Women's Information Technology Groups in North Karelia”, in Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender: Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Virilio, Paul (1992), *La Machine de vision*, Paris, Galilée.
- Virilio, Paul (1993), *L'art du moteur*, Paris, Galilée.
- Virilio, Paul (1998), *La Bombe informatique*, Paris, Galilée.
- Virilio, Paul (2000), „Trebuie să rezistăm”, interviu realizat de J.A. Tillman în *Balkon*, nr. 3, iunie 2000, Cluj.
- Wagar, Warren (2002), „Of Men and Machines”, WTA, <http://transhumanism.org/index.php/th/more/279/>.
- Wallace, Patricia (1999), *The Psychology of the Internet*, Oxford, Cambridge University Press.
- Wark, McKenzie (2002), „Codework: From Cyberspace to Biospace, from Neuromancer to Gattaca”, in John Armitage, Joanne Roberts (ed.), *Living with Cyberspace: Technology and Society in the 21st Century*, New York, Continuum.

- Warr, Tracey (2003), „Preface”, în Tracey Warr, Amelia Jones (ed.), *The Artist's Body*, Londra, Phaidon Press.
- Warr, Tracey, Jones, Amelia (ed.) (2003), *The Artist's Body*, Londra, Phaidon Press.
- Weibel, Peter (1990), „Virtual Worlds : The Emperor's New Bodies”, în Timothy Druckrey (ed.), *Ars Electronica : Facing the Future – A Survey of Two Decades*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Wertheim, Margaret (1999), *The Pearly Gates of Cyberspace : A History of Space from Dante to the Internet*, Londra, Virago.
- White, Michele (2001), „Visual Pleasure in Textual Places : Gazing in Multi-user Object-oriented Worlds”, în Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender : Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Wiener, Norbert (2001), „Cybernetics in History : The Human Use of Human Beings”, în Randall Packer, Ken Jordan (ed.), *Multimedia : From Wagner to Virtual Reality*, Londra, New York, W.W. Norton & Company.
- Wilson, Robert Rawdon (1995), „Cyber(body)parts : Prosthetic Consciousness”, în Mike Featherstone, Roger Burrows (ed.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk : Cultures of Technological Embodiment*, Londra, Sage.
- Winner, Langdon (2003), „Are Humans Obsolete?”, Rensselaer Polytechnic Institute, <http://www.rpi.edu/~winner/AreHumansObsolete.html>.
- Woodward, Kathleen (1994), „From Virtual Cyborgs to Biological Time Bombs : Technocriticism and the Material Body”, în Gretchen Bender, Timothy Druckrey (ed.), *Culture on the Brink : Ideologies of Technology*, Seattle, Bay Press.
- Yates, Simeon J., Littleton, Karen (2001), „Understanding Computer Game Cultures : A Situated Approach”, în Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender : Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.
- Youngs, Gillian (2001), „Theoretical Reflections on Networking in Practice : The Case of Women on the Net”, în Eileen Green, Alison Adam (ed.), *Virtual Gender : Technology, Consumption and Identity*, Londra și New York, Routledge.

BIBLIOTECA JUDETEANA
„GH. ASACHI”
IASI

Cuprins

Introducere	7
Capitolul 1. Corpul intermediar : cyborgul	25
1.1. Raportarea ființei umane la tehnologie	25
1.2. Destructurarea opozițiilor natural-artificial și subiect-obiect	35
1.3. Inteligența și viața artificiale (de la agenții cognitivi la virușii computaționali)	43
1.4. Protezarea trupului. „Mașinile dezirante” și „corpul fără organe”, de la Deleuze și Guattari la virtualitatea tehnologică	62
1.5. Stelarc și corpul cyborgic	83
1.6. Infomedicina	92
Capitolul 2. Identitatea la interfață : avatarul	104
2.1. Interfațarea și avatarizarea corpului. Mediere și întrupare la interfață	104
2.2. Identitatea postmodernă în spațiul virtual. Sherry Turkle și studiile etnologice	112
2.3. Alteritate și nomadism	121
2.4. Orlan și corpul avatatic	135
2.5. Virtualitatea ca virulență. Baudrillard și critica identității la interfață	142
Capitolul 3. Postumanul și corpul transgenic	149
3.1. Condiția postumană. Sinteza întrupării la Katherine Hayles	149
3.2. Transumanismul. Hans Moravec, limita spiritualismului tehnologic și bioetica	158

3.3. Eduardo Kac și corpul transgenic	179
3.4. Fenomenologia de tip Merleau-Ponty în spațiul virtualității	189
3.5. Char Davies și corpul virtual	196
3.6. O critică a corpului virtual la Paul Virilio	203
3.7. Postumanismul critic temperat	216
Capitolul 4. Cyberfeminismul și corpul împuternicit	236
4.1. Varietatea și contradicțiile cyberfeminismului	236
4.2. Feminismul cyborgic	240
4.3. Alte modele ale cyberfeminismului	244
4.4. Internetul și împuternicirea femeilor	251
4.5. Postcolonialismul și diferența	255
Concluzii	261
<i>Note</i>	<i>267</i>
<i>Bibliografie</i>	<i>275</i>

**Premiile concursului de debut
„Ioan Petru Culianu” pe anul 2005**

- Adela Toplean – *Pragul și neantul. Încercări de circumscriere a morții*
Gabriel Troc – *Postmodernismul în antropologia culturală*
Liviu Bordaș – *Iter in Indiam. Imagini și miraje indiene în drumul
culturii române spre Occident*

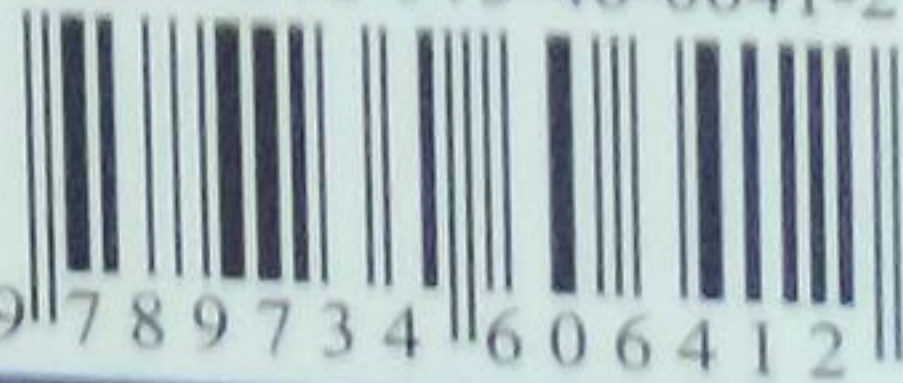


Lucia Simona Dinescu (n. 1977), doctor în filologie cu o lucrare consacrată implicațiilor culturale și literare ale spațiului virtual, predă seminare de literatură română contemporană la Facultatea de Litere, Universitatea București, și este cercetător colaborator la Centrul de Excelență în Studiul Imaginii (CESI). A publicat studii și articole în reviste precum *Dilema Veche*, *Dilemateca*, *Idei în dialog*, *România literară* sau *Secolul 21* și semnează o rubrică săptămânală consacrată imaginii virtuale în *Observator cultural*. Este autoarea CD-ROM-ului multimedia *Aspecte mediale ale imaginii digitale* (CESI, 2004).

Apariția calculatorului digital, a cyberspațiului și a biotehnologiilor a generat noi viziuni asupra ființei umane, percepută drept cyborg, avatar online sau entitate transgenică. Treptat, a luat naștere un imaginar tehnocultural situat atât în planul realității concrete, cât și în teoriile futuriste ale diversilor ingineri sau artiști, care, la începutul mileniului al treilea, par încă scenarii science-fiction. Recurgând la conceptele postmodernismului, autoarea construiește o teorie antropologică a acestui imaginar contemporan, pe care o completează cu o perspectivă sociologică și politologică asupra ființei umane, surprinsă la interfața dintre realitatea fizică, topografiile tehnologiilor informațional-comunicaționale și imaginație.

Editura POLIROM

ISBN 978-973-46-0641-2



www.polirom.ro